59 JUILLET AOUT 2009

30 PAGES DE BD INÉDITES !

HULK vs HERCULE !
LE CHOC DES TITANS

COMIC BOX

COMICBOX

LE MAGAZINE DE AMÉRICAINE

Invités d'honneur
Matt Fraction
Michael Lark
Fred Van Lente
Alex Garner

FINAL CRISIS
Le guide de survie de la saga...

OBAMANIA
Erik Larsen flingue Marvel !

FLASHBACK
Redécouvrez Wally Wood

COMICS & CATCH
ÇA VA CASTAGNER !

WWW.COMICBOX.COM

M 07155 - 59 - F: 6,50 € - RD

Belgique : 7,20 €

STUDIO MARVEL ANIMATION

IRON MAN, HULK, DOCTEUR STRANGE, WOLVERINE...

DÉCOUVREZ LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE FILMS D'ANIMATION PRODUITS PAR LE STUDIO MARVEL !

NOUVEAUX LONGS-MÉTRAGES D'ANIMATION TOTALEMENT INÉDITS !

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN DVD ET BLU-RAY.

DISPONIBLES LE 7 JUILLET

PROCHAINEMENT DISPONIBLES

METROPOLITAN FILM & VIDEO

MARVEL

SEVEN 7

COMIC BOX
NUMÉRO 59
JUILLET/AOUT 2008
www.comicbox.com

Rédaction (nouvelle adresse) :
FULL FX, 38 rue de Malte 75011 Paris.
Tél. : 01 43 20 43 01
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fabrice@comicbox.com)
Rédacteurs en chef adjoints : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com), Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com)- **Rédacteurs** : Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz), Yann Bellior (yann@fullfx.biz), Zemo (zemo@comicbox.com), Antoine Maurel, Martin Winckler, Gabrielle Comhaire, Alain Carrazé, Romain Nigita.
Our Man@Panini : Matteo Losso.

Spirit of the PAO (le clan des rédacteurs-graphistes) : Izod, Pyro, Marion Jouault.
Couverture : Paul Renaud

Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom
Tél. : 06 12 06 68 74.

Remerciements : Jeff Suter, Jim McCann, Chris Allo, Arune Singh, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, Lydie Pham, Filip Sablik, Jean-Michel Ferragatti, David Rosenberg, Julie Martinez, Frederic Pillier.

Éditeur :
PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 70 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX- Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerrini - **Directeur délégué :** Sébastien Dallain - **Comité de direction :** Alain Guerrini, André Deruchere, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen :** Marco Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics :** Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel** : Marjorie Todrani, Magalie Brutin - **Chef des ventes :** Benoît Frappat - **Coordinatrice commerciale :** Lydie Pham.

Abonnements : PANINI France -Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail : paninifr@kbnexis.com - N° de téléphone : 02.32.29.18.80
Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 57 euros.
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. **Reassort :** À JUSTE TITRES, 67 Avenue du Prado, 13006 Marseille (04 96 11 05 96).
Commission paritaire : 0210 K 78368
ISSN : N° 1288-6351 – Dépôt légal à parution.
Imprimé en France/Printed in France.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2009, Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. Used with Permission.
CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© PANINI FRANCE pour l'édition française.
Tous droits réservés. Reproduction interdite.

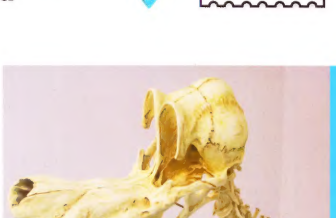
Brand new day ?*

* un nouveau jour

APPROVED BY THE COMIC BOX AUTHORITY

C'est l'histoire d'une couverture...

Je vous arrête tout de suite ! Non, il n'y a pas de contenu **New Avengers** dans ce numéro. Et avant que vous ne montiez sur vos grands chevaux en nous traitant de capitalistes de bas étage, laissez-moi vous dire comment tout cela est arrivé. Au départ, nous projetions effectivement un sujet sur les Vengeurs (et une BD inédite avec l'équipe !). Et puis, comme cela arrive parfois (souvent, en fait), nos plans sont contrariés. L'artiste prévu en interview n'est plus joignable et la BD ne nous est pas livrée à temps ! La date du bouclage approche, il faut changer le contenu... Mais la couverture est déjà commandée... Arrgh. Tant pis ! Le mélange des genres, c'est très "comics" comme concept, hein ? Bon, le résultat est quand même bluffant (merci Paul Renaud !) et le sommaire du numéro n'a pas à rougir de la comparaison : le scénariste des X-Men (Matt Fraction), celui d'Hercule et Spider-Man (Fred Van Lente), le dessinateur de Daredevil (Michael Lark) et l'un des fondateurs d'Image (Erik Larsen)... Sans compter des dossiers sur Cable, Final Crisis et... le Catch !



Une expo déjantée avec des sculptures de personnages de BD (ici le squelette de Dingo), vollà le menu de l'expo Vroum, à Paris jusqu'en 27 septembre 2009.

Star Trek revient par la grande porte...

On ne va pas vous dire à quel point la rédaction a aimé le film de J.J. Abrams. Mais Star Trek, c'est aussi un bon paquet de comics et un auteur, Peter David, qui est une référence mondiale de la culture "Trek" ! Aussi, malgré toutes les tentatives ratées dans notre beau pays (notamment avec Artima dans les années 80), il convient de donner un coup de chapeau à Delcourt qui prend le risque de publier ces jours-ci les comics de **Star Trek** directement dérivés du blockbuster de J.J. Abrams. Et vu qu'ils sont pas mal, nous ne saurions trop vous les conseiller !

Tous à Strasbulles !

L'équipe de Comic Box a décidé de s'associer à un festival de BD qui a de l'avenir ! Les 27 et 28 juin, nous vous invitons à converger vers Strasbourg pour une convention pas comme les autres. Plus d'une soixantaine d'artistes présents, des ateliers, des expos, des conférences (dont 3 animées par l'équipe de CB) et la présence exceptionnelle d'artistes internationaux comme Yanick Paquette (**Uncanny X-Men**) et Ariel Olivetti (**Cable**). Plus d'infos sur : www.strasbulles.fr !

Le prochain Comic Box ? C'est cet été après le traditionnel Comic-Con de San Diego qui ne manquera pas d'être un événement, 40ème anniversaire oblige.

Bonne lecture !

Fabrice Sapolsky,
Rédacteur en Chef

SOMMAIRE

#59 • JUILLET-AOÛT 2009

AVANT-PREMIÈRE

Iron Man 2 sera l'un des événements majeurs du Comicon de San Diego. Le festival fête cette année ses 40 ans. Comic Box sera bien sûr au cœur de l'événement !

06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ

À l'heure où les extra-terrestres envahissent à tour de bras, les Gardiens de la Galaxie tombent à pic. Mais saviez-vous que ce groupe si particulier, qui hante les pages de la série Marvel Universe, a des racines qui remontent aux années 60 ? Passage en revue de cette union des super-héros cosmiques...

08 EN DIRECT DES USA : MATT FRACTION

Le scénariste Matt Fraction a fait bien du chemin depuis la dernière fois que nous lui avons parlé. Il tient les rênes du destin des X-Men, tout en écrivant les aventures d'Iron Man dans le contexte de l'après-Secret Invasion, soit deux séries stratégiques chez Marvel. Tout cela sans même mentionner son rôle de joker sur Thor, un personnage qu'il n'aimait pas... avant de l'écrire !

13 NEXT !

Il fait partie de ceux qui donnent des lettres de noblesse à la BD. L'anglais Rian Hughes est un designer de logos à l'usage des comics... Vous connaissez son travail, souvent mis en exergue sur certaines des séries les plus populaires du moment. Mais vous ne connaissiez sans doute pas le bonhomme...

14 FINAL CRISIS : KIT DE SURVIE

Comment s'y retrouver dans **Final Crisis** quand on ne lit pas DC depuis plus de 30 ans et que, en prime, les traductions ont parfois été aléatoires ? L'opus de Grant Morrison, J.G. Jones, Carlos Pacheco et Doug Manhke s'avère complexe à saisir. Alors autant partir avec les bonnes bases...

20 CATCH MOI SI TU PEUX !

Entre le catch américain et les comics, lequel des deux a commencé à imiter l'autre ? Bien sûr que des gens comme Hulk Hogan ont flirté avec le folklore des super-héros, mais les rapports sont peut-être encore plus étroits que vous ne le pensez. Du Masked Marvel à Rey Mysterio Jr. en passant par l'Undertaker, vous saurez tout sur les super-héros du ring et sur les catcheurs de papier...

22 ENTRETIEN AVEC MICHAEL LARK

Il termine actuellement, en compagnie d'Ed Brubaker, un passage sur Daredevil qui fera date. Michael Lark semble se plaire dans les ambiances urbaines et les héros très terre-à-terre. Mais ce dessinateur a en fait des centres d'intérêt bien plus ouverts. Il nous a accordé cette interview-bilan de "l'ère DD".

26 UN TEMPLE DE LA BD

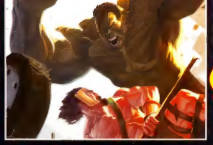
Le musée de la bande dessinée ouvre ses portes à Angoulême. Un bâtiment imposant qui va vraiment assumer sa fonction de conservation et de présentation de la BD internationale. Dans des installations hi-tech, certains originaux remontant au dix-neuvième siècle attendent désormais les curieux. Visite en avant-première du nouveau musée, en passant par les coulisses.

28 LA BD INÉDITE : HULK CONTRE HERCULE, LE CHOC DES TITANS

Ce mois-ci, une brochette d'artistes (Khoi Pham, Paul Neary, Dennis Calero, Boy Layton....) se joignent à Greg Pak et Fred Van Lente pour raconter une rencontre - forcément homérique - entre le titan vert et le prince de la force.

08 MATT FRACTION

14 FINAL CRISIS



28 BD : LE CHOC DES TITANS

59 BACK TO 1952 !
Le Golden Age s'essoufflait, le Silver Age n'était pas encore prêt à prendre la relève. Au demeurant, on pourrait se dire qu'il ne s'est pas passé grand-chose en 1952. Sauf quand on creuse...

60 ENTRETIEN AVEC FRED VAN LENTE
"FVL" déborde d'idées. Tellement qu'il ne tient pas en place dans un genre en particulier. Après s'être montré productif dans la gamme **Marvel Adventures**, le scénariste travaille avec le même bonheur sur des titres comme **Incredible Hercules** ou la suite de **Marvel Zombies**. Schyzo ? Non, avant tout sympa...

64 CABLE EMMÊLE
Il vient du futur. Et il a une mission. Seulement voilà cela fait une vingtaine d'années que les auteurs se gourrent, ne nous parlent pas du même futur (ou alors dans le désordre) ni de la même mission. Tout et son contraire, c'est le paradoxe de Cable.

68 THUNDER AGENTS
Dans les années 60, même avant le fameux **Strange**, les Thunder Agents (fruits de l'imagination de Wally Wood) opéraient en France. Et ils tombèrent devant la censure. Séquence nostagie...

70 ENTRETIEN AVEC ERIK LARSEN
Co-fondateur d'Image Comics, Erik Larsen est l'auteur d'une série-fleuve, **Savage Dragon**, qui n'était plus traduite dans nos contrées depuis des lustres. Mais elle revient bientôt !

68 WEBCOMICS CONFIDENTIAL
Etrange gallerie de portraits : Edgar Allan Poe, un étrange **Garfield** privé de de Garfield et une nonne pas très catholique se partagent la rubrique des webcomics ce mois-ci... Et quand en plus les auteurs concernés sont tout sauf banals...

76 PLANCHES CONTACT : ALEX GARNER
Beaucoup le connaissaient pour avoir collaboré avec J.S. Campbell à une époque. Mais Alex Garner est un illustrateur à part entière qui a produit son lot de jolies couvertures ces derniers temps... Et qui est tout heureux de nous les expliquer.

80 HEROS OUBLIE : LE CHAT
Est-il plutôt un proche cousin de Wildcat ou un demi-frère de Batman ? En tout cas une chose est sure. Le Chat est le rejeton de Greg, par ailleurs le créateur d'Achille Talon, quand il oeuvrait dans un genre totalement différent.

LE JOURNAL DU FAN

81 L'ACTU CINÉ/DVD/JEU
Les belles pépées de **Spirit** et les machines futuristes de **Robotech** partagent la même page, avec, en invité surprise, le jeu Infamous.

82 ALTERNATIVE COMICS
Une autre face de la BD ? Ne cherchez pas plus loin que l'exposition hébergée ces temps-ci à la Maison Rouge. Un cocktail étonnant d'art contemporain et de planches originales...

84 PLACE NET
Les internautes fans de Strange sont à l'honneur ce mois-ci, en compagnie de ce que le net recèle de plus pittoresque. De quoi s'intéresser ou rire, selon les cas...

85 WINCKLER FILES
Le Dr. Winckler a toujours quelque chose à dire... sur les rapprochements à faire entre ses deux marottes, les séries TV et les comics. Ce mois-ci ne fait pas exception...

86 GUIDE DE LECTURE
La Légion des Super-Héros revient une nouvelle fois et Superman compte bien éclaircir certaines choses. Tandis que dans une galaxie pas si lointaine Star Wars joue le coup double dans les kiosques ce mois-ci.

90 CULT CORNER
Faites de la place sur vos étagères, préparez le porte-feuille. Il en arrive encore ! De nouvelles statuettes d'héroïnes, une série sur la JSA ou encore le Terminator en mode "forte tête", les fabricants ont redoublé d'efforts !

94 DERNIÈRES NOUVELLES
Quel sera le retour dont on parlera le plus cet été ? Celui d'un androïde, d'un clone ou de l'agent John McLane ? Florilège de quelques news tombées de la planète comics depuis le dernier numéro.

98 DR. PSYCHO
Les comics sont votre passe-temps préféré ? Ca tombe bien, c'est à peu près le seul loisir que la BD américaine tolère. Pour les autres, il faut absolument savoir se rendre utile sous peine de ne pas être représentés, voire pire : associés aux pires criminels !

LEXICOMICS

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!), désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

CHAQUE BIMESTRE, UN COMIC-BOOK EST DISSÉQUÉ PAR LA RÉDACTION. D'OÙ VIENT L'IDÉE ? COMMENT EN EST-ON ARRIVÉ LÀ ? VOUS ALLEZ TOUT SAVOIR.

GUARDIANS OF THE GALAXY (MARVEL UNIVERSE #15)

SCÉNARIO : DAN ABNETT & ANDY LANNING • DESSINS : PAUL PELLETIER & AUTRES• ENCRAGE : DIVERS

LES GARDIENS DE LA GALAXIE À QUOI ÇA SERT ?

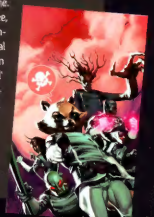
Réponse en deux temps. Au premier degré, les Gardiens de la Galaxie sont tout simplement des héros qui (à l'issue d'**Annihilation: Conquest**) se sont donnés pour tâche d'empêcher de nouvelles situations de crises dans l'univers. En toile de fond, les Gardiens de la Galaxie c'est aussi pour Marvel un bon moyen de regrouper la plupart des personnages « cosmiques » de sa gamme dans un seul titre. Assez souvent « cult » à titre individuel, des héros comme Star-Lord, Adam Warlock avaient toujours peiné à maintenir une présence régulière sur les présentoirs des comic shops. Au point que chez Marvel on disait à une époque « Le Cosmic ne se vend pas ». Mais loin du côté intersidéral des aventures ce sont les tempéraments assez tranchés des héros qui font le show

UN NOM CONNU

En fait la série **Guardians of the Galaxy** était attendue au tournant lors de son lancement puisqu'elle utilisait le titre d'une autre équipe, sans rapport apparent. Les premiers Gardiens de la Galaxie furent créé en 1966 dans Marvel Heroes par Arnold Drake et Gene Colan. Il ne s'agissait guère que d'un pastiche de la Légion des Super-Héros : 1000 ans dans le futur les derniers survivants des colonies ternennes (dotés de physionomies et de pouvoirs particuliers) s'unissaient autour du capitaine Vance Astro, astronaute du 20ème siècle ayant joué les Hibernatus dans l'espace. C'est dans les années 70 que ces Gardiens, rejoints par l'énigmatique Starhawk, connaîtront leurs premières aventures régulières dans Marvel Presents (traduites en France dans le magazine **Titans**), suivies bien plus tard (dans les années 90) par une série à leur nom qui avait permis à Jim Valentino de se faire un nom avant d'aller co-fonder Image Comics...

THE NEXT GENERATION

Au demeurant, l'escouade sans nom rencontrée dans la minisérie **Annihilation: Conquest – Star-Lord** était sympathique en elle-même. Au « Seigneur des Etoiles » s'ajoutait un casting bien typée, réunissant aussi bien Rocket Raccoon (un raton-laveur dingue de la gachette) que Groot (un homme-arbre colossal qui est obsédé par l'idée que tout le monde connaisse son nom). Ajoutez au mélange quelques autres survivants d' **Annihilation: Conquest** tels que Phyllia (la fille de Captain Marvel), le métaphysique Adam Warlock et les plus meurtriers Drax et Gamora et vous obtenez presque l'équivalent des Douze Salopards de l'espace. Mais en leur donnant un nom associé avec une autre équipe, l'éditeur n'allait-il pas braquer les fans ?



SORTEZ VOS BOUCLIERS

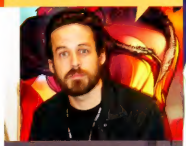
Dès les premiers épisodes les Gardiens de la Galaxie du présent recueillent un curieux naufragé de l'espace-temps qui n'est autre que Vance Astro, le commandant (amnésique) des autres Gardiens, ceux du futur. Mieux (ou pire selon comment on se place) il est poursuivi par Starhawk, toujours aussi énigmatique mais bien décidé à éliminer son ancien équipier. Bref, la jonction est faite et d'emblée les scénaristes (Abnett et Lanning) démontrent leur capacité à nourrir la série de tout ce qui peut leur passer sous la main. Et puis en plus dans le siècle d'où il arrive, Vance Astro est le propriétaire du bouclier de Captain America et par les temps qui courent, avoir ce bouclier dans l'équipe est une garantie de se faire remarquer...

UNE STRUCTURE FAMILIÈRE

Sous le couvert de « Gardiens de la Galaxie », les scénaristes nous ramènent en fait un groupe qui remplace la Garde d'Infinité, groupe qui était né en son temps du crossover **Infinity Gauntlet** et de ses suites. On y trouvait déjà Adam Warlock, Drax et Gamora qui veillaient sur l'univers (dans une attitude un peu moins paramilitaire, il est vrai). À l'heure où, en plus des sagas comme **Secret Invasion**, Marvel prend soin d'entretenir son coin « cosmique » avec des choses comme **Annihilation** ou **War Of The Kings** (prochainement traduit en VF), avoir quelqu'un là-haut qui veille sur nous n'est sans doute pas une mauvaise idée. Empire Kree, Zone Negative, rien n'échappe aux Gardiens de la Galaxie...

VERDICT : À PRENDRE OU À LAISSER ?

J'en vois dans le fond qui préparent un commentaire du genre « moi, les aventures dans l'espace ça me fait ch... ». Mais il ne faudrait pas confondre le vernis et le contenu. Si les Gardiens de la Galaxie tapent effectivement sur de l'extra-terrestre à longueur d'épisode, ce qui les rend vraiment intéressant, c'est leur caractère totalement dysfonctionnel. Ils ne peuvent pas se voir. Star-Lord n'a jamais de plan et de toute manière des gens comme Adam Warlock ou Drax (un peu le Wolverine de l'équipe) se font en général un devoir d'ignorer les idées qui viennent de leur chef. À partir de là, c'est un peu comme regarder les dominos tomber partout sauf là où Star-Lord le voudrait. C'est une série où les héros râlent, se contredisent et, d'une certaine manière, on y retrouve certains des ingrédients qui faisaient la grande époque des X-Men. Pourquoi s'en priver ?



FRACTION : ÉQUATION D'UN SUCCÈS

EN QUELQUES ANNÉES À PEINE, MATT FRACTION EST DEVENU UN SCÉNARISTE INCONTOURNABLE. APRÈS UN PASSAGE REMARQUÉ CHEZ IMAGE, NOTAMMENT AVEC CASANOVA, IL A DONNÉ UNE SECONDE JEUNESSE À IRON FIST ET AU PUNISHER. D'ABORD AUX CÔTÉS D'ED BRUBAKER PUIS EN SOLO, IL EST DÉSORMAIS UN PILIER DE L'UNIVERS MARVEL OÙ IL PRÉSIDE AUX DESTINÉES DES PERSONNAGES PHARES DE LA MAISON. X-MEN, IRON MAN, THOR OU NAMOR N'ONT PAS DE SECRETS POUR LUI ! TOUT ÇA AVEC LE SOURIRE, EN ÉCOUTANT LED ZEPPELIN ET EN REGARDANT LOST ! COOL, NON ?

BIO-REPÈRES

- Last of the Independents (AiT/Planet Lar)
- Casanova (Image)
- The Immortal Iron Fist (Marvel)
- The Punisher War Journal (Marvel)
- The Order (Marvel)
- Uncanny X-Men (Marvel)
- Invincible Iron Man (Marvel)

Tout d'abord, vous venez d'être nominé pour l'Eisner Award de la meilleure nouvelle série avec The invincible Iron-Man, félicitations ! Cette série a été lancée au moment de la sortie du premier film d'Iron Man et se voulait très accessible. Était-ce comme cela que Marvel vous l'avait présentée ?

C'était assez ouvert en fait. À la première retraite Marvel à laquelle j'ai participé, on discutait des bouquins en lancement l'année suivante et j'avais très envie de pitcher celui-là. Je savais qu'il fallait que ça coïncide avec la sortie du film, et c'était logique que les gens qui sortent des salles puissent trouver une sorte de page 1 d'**Iron Man** s'ils en ont envie. Mais ça tombait bien parce que c'était ce que j'avais envie d'écrire ! Je trouve que les comics sont devenus trop « élitistes », pas assez accessibles.

Il paraît qu'ils ne vous ont pas donné le synopsis du film et que vous avez dû deviner pas mal de choses...

C'est vrai ! Et j'ai eu de la chance ! Mais en même temps, je savais que même si la série et le film ne fonctionnaient pas complètement main dans la main, ce n'était pas si grave. Je connaissais Jon Favreau, j'avais le casting complet et quelques infos sur le film, donc j'ai écrit la série qui me plaisait, que j'aurais aimé lire, en espérant qu'ils feraient le film que je pensais qu'ils faisaient ! Et ça a plutôt bien marché, j'ai beaucoup aimé le film et mes devinettes se sont révélées assez réalistes ! (rires)

À partir du second arc, par contre, on est en plein dans la continuité des événements qui se passent dans le reste de l'univers Marvel, et Stark subit ces événements. Vous n'avez pas peur de "perdre" les hypothétiques nouveaux lecteurs qui auraient été attirés par le film ?

J'espère que c'est assez simple tout de même pour que vous ne vous sentiez pas déjà perdus. Il y a évidemment des tas de choses qui se passent en ce moment dans l'univers Marvel mais vous n'avez pas besoin de les connaître toutes pour comprendre la série ! Tout ce que vous avez besoin de savoir, c'est que Tony Stark est aux abois et qu'il y a des méchants qui veulent sa peau ! En gros, c'est tout ce que vous avez vraiment besoin de savoir pour comprendre l'histoire. Le reste, c'est du détail. Cela dit, Tony Stark est un personnage tellement central dans l'univers Marvel que cela n'aurait pas été logique non plus de faire comme s'il n'en faisait pas vraiment partie. Le troisième arc, en revanche, sera un peu plus « intimiste » même si de plus en plus d'autres personnages Marvel vont y faire leur apparition. On essaye de naviguer entre les deux ! En gardant la série accessible pour tous aussi bien les néophytes que les superfans.

Il semblerait qu'on vous ait consulté pour le scénario du deuxième film ? Vous pouvez nous dire en quoi votre intervention a consisté ?

Je suis effectivement allé une semaine sur le tournage en Californie pour faire du consulting sur le scénario. On a regardé le script, les personnages, et on en a discuté avec Jon Favreau et Kevin Feige, et les auteurs, c'était super, et je suis sûr que ce deuxième film d'Iron Man va être encore meilleur que le précédent. Mais je ne peux pas vous en dire plus...

Dans vos scénarios, Pepper évolue grandement, au point de perdre pas mal de sa "normalité". Du coup il n'y a plus vraiment de civil dans la vie de Tony ?

Oui, oui ! C'est bien ce que je voulais... C'est difficile de répondre sans faire de spoilers (rires). Disons juste que vous allez à la guerre avec l'armée que vous avez sous la main... Et Tony est en guerre ! Pour l'instant... Cela aussi va changer au long de l'histoire...

Il y a deux femmes dans la vie de votre Tony Stark. La super-espionne Mariah Hill et Pepper Potts. D'abord, pourquoi avoir choisi aussi peu de personnages secondaires ? Par exemple, vous ne vouliez pas utiliser des gens comme Jarvis, le majordome de Tony ?

Tout d'abord tous les personnages étaient déjà fort occupés ailleurs (rires). Et c'est logique puisque Les Vengeurs sont en train de devenir la série porte-drapeau de l'univers Marvel. En plus, avec **Secret Invasion** etc. ça compliquait les choses de devoir expliquer comment les gens peuvent être en même temps ici et ailleurs, ce n'est pas ce que je souhaitais. Pour aller là où on veut aller avec **Iron Man**, justement, on avait plutôt besoin d'un nombre restreint de personnages voire d'une équipe squelettique (rires). Jarvis était déjà occupé dans **War Machine** et dans **Les Vengeurs**, mais il va arriver, d'une certaine manière, au long du chemin et on va sans doute pouvoir aussi réunir la famille de Tony, mais il faut de la patience...

Justement, par rapport à ce que vous venez de dire sur le fait que vous soyez dans un univers Marvel partagé avec d'autres scénaristes, comment vous en accommodez-vous ?

Ça demande beaucoup de communication et d'organisation. Et c'est vrai que ce n'est pas forcément naturel pour moi, mais j'ai appris à écrire noir sur blanc ce dont j'avais besoin et pourquoi. Mon processus d'écriture est plus intime, et moins codifié que ça normalement, mais ça ne fait pas de mal de mettre plus de clarté dans tout ça et d'être obligé d'expliquer à quelqu'un d'extérieur où je veux aller et où en sera exactement ma série dans 6 mois. Tout le monde veut écrire les meilleures histoires possibles, on a donc clairement un but commun. On discute entre nous. Et, après, ce sont les éditeurs qui se tapent la migraine à essayer de concilier tout ça ! (rires)

Arrivez-vous, tout de même, à être surpris par des événements phares comme Secret Invasion en tant que lecteur ?

Je dirais non d'abord, parce que quand je suis entré chez Marvel, ils ont dû m'expliquer exactement où on allait, sachant que les graines de Secret Invasion avaient déjà été plantées depuis Civil War… Avant, quand je pensais à Brian Michael Bendis, je le voyais comme un artisan de best-sellers, un réalisateur de gros film d'été, mais quand j'ai lu à la suite Secret Invasion, Mighty Avengers et New Avengers, je suis resté estomaqué. La construction de cet édifice a dû être très difficile ! Vous imaginez à combien de détails il a fallu penser pour que ça fonctionne ! Que toutes les pièces se mettent en place au bon moment ! C'est un sacré challenge en termes d'écriture, chapeau !

Dans l'univers de Fraction, on croise aussi bien hommes d'action que femmes fatales.

Pour revenir à Iron Man, il paraît qu'il y a une séquence où Tony se retrouve en France, à Bayeux exactement, pourquoi ça ? À cause de la tapisserie ?

Absolument ! Bon c'est assez rapide en fait comme passage, mais c'est vrai que Tony se rend là-bas. Géographiquement et historiquement ça a du sens, vous verrez, c'est la bonne ville au bon endroit (rires). J'espère que je n'ai pas fait de fautes de français dans le comic-book en VO… Je l'ai fait relire à quelques personnes, donc avec un peu de chance ça va aller ! Je suis déjà venu à Paris et à Lyon, mais jamais à Bayeux. D'une manière générale, si je ne peux pas aller quelque part, j'y envoie mes personnages ! (rires)

Comment se passe la collaboration avec Salvador Larroca ?

J'adore Salva, il est génial. Il a un œil fantastique. Il apporte toujours beaucoup plus aux pages que ce que j'attendais et encore mieux, quand je vois les comics terminés, mon travail a l'air plus intelligent qu'il ne l'est en réalité. (rires) Il se trouve à mes yeux au carrefour de la Bd et du cinéma, il est autant dessinateur que réalisateur. Tout ce qu'il dessine a l'air d'exister pour de bon, parce qu'il a véritablement une sensibilité filmique. Je peux écrire des moments de pure action et il y apporte à la fois du réalisme comme au cinéma et du mouvement comme en bande dessinée. C'est un plaisir de travailler avec lui.

Passons maintenant aux X-Men, vous aviez commencé d'écrire Uncanny X-Men en collaboration avec Ed Brubaker. Finalement vous êtes seul maître à bord depuis quelques mois. Est-ce qu'être seul change beaucoup votre optique sur la série ou sur le devenir de tel ou tel personnage ?

Pas vraiment… On avait prévu ensemble les grands moments de cette histoire et même s'il est parti, je vais m'en tenir au plan initial ! C'est assez facile du reste, un peu comme faire du vélo…

Vous aviez l'habitude de dire que vous aimiez plus les gens en costumes que ceux avec une cape et on vous retrouve sur Uncanny X-Men, ce n'est pas paradoxal ? Qu'est-ce que vous aimez le plus chez eux ?

J'aime tous les personnages qui à un moment ou à un autre de leur vie ont été victimes de discrimination, rejetés, isolés ou aliénés. Je pense que l'histoire des X-Men parle à tout le monde. Que la métaphore s'applique à des tas d'autres situations que vivent les humains.

Vous n'aimez pas spécialement leurs pouvoirs alors ?

Oh que si ! Ils ont les pouvoirs les plus sympa, les costumes les plus cool, ils sont ensemble, puis plus ensemble, c'est absolument passionnant ! Il y a juste en plus de tout ce vernis brillant un véritable fond émotionnel, une profondeur qui me semble parler à chacun d'entre nous.

Savez-vous pourquoi la ville de San Fransisco a été choisie pour être le nouveau QG des X-Men ?

Oui. Il y avait plusieurs raisons. J'étais en train d'écrire The Order qui se passe en Californie, et j'ai proposé à Ed de les bouger dans cet état, mais pour être honnête, je pensais plus à Los Angeles. Quand Ed a dit San Fransisco, d'un seul coup c'est devenu une évidence que c'était le meilleur endro possible. C'est sans aucun doute l'une des villes les plus tolérantes et les plus diverses des USA. On voulait changer un peu le statu quo des X-Men, ça faisait donc sens de les changer de ville. Et comme Axel Alonso qui est l'éditeur des X-men est originaire de San Fransisco, ça a été facile de le convaincre !

Dans vos récents épisodes d'Uncanny, vous ramenez un héros de l'Âge d'Or (le Docteur Nemesis) qui n'était même pas publié par Marvel à l'origine. Et vous aviez déjà fait le coup dans Immortal Iron Fist avec "John Aman", lui aussi publié par un concurrent de Marvel dans les années 40. Quand vous allez puiser dans une réserve de personnages extérieurs, Marvel vous suit sans problème ?

C'est sans doute vrai qu'il n'a pas débuté chez Marvel, mais Docteur Nemesis a quand même fini par atterrir chez Marvel, Roy Thomas a écrit ses aventures dans la série des Invaders. Donc la bataille légale avait déjà été réglée avant moi (rires). Pour Iron Fist, on n'a pas vraiment dit clairement que c'était le même personnage… Bref, en tant qu'auteur, je dois avouer que j'aime bien l'idée de rendre hommage à l'histoire des comics et à ses créateurs, de faire partie d'une lignée. Et le Golden Age est une de mes périodes préférées.

Ramener des personnages morts est finalement un truc assez classique dans les comics en général et dans les séries X-Men en particulier. Étant donné que cela a déjà été fait de nombreuses fois, en quoi est-ce réellement intéressant pour vous ?

Certains morts doivent le rester et d'autres non (rires). Il ne faut pas que la mort devienne une porte coulissante où chacun entre et sort, sinon ça n'a plus de sens ! Mais il y a tout de même des histoires intéressantes à écrire avec des personnages qui ne sont pas forcément morts, mais qui ont juste été mis de côté pour des raisons stratégiques par exemple. Ça peut être intéressant par exemple de faire revenir un personnage qui a un pouvoir particu-

exemple de faire revenir un personnage qui a un pouvoir particulier. Ou qui joue un rôle spécifique comme compliquer la vie des autres par exemple (rires). Les X-Men s'apparentent à un soap-opera, il y a des personnages qui sont là tout le temps et d'autres qui font des apparitions. Et puis ce sont des super-héros, bon sang ! Ils peuvent bien revenir d'entre les morts de temps en temps ! (rires)

Quels épisodes des X-Men avez-vous particulièrement aimés ces dernières années ?

La mort de Jean Grey et la fin du run de Grant Morrison sur **X-Men** sont clairement les épisodes que j'ai préférés. J'adore la fin de Jean ! Et pour être honnête, je trouve que sa mort a apporté bien plus aux X-Men en tant que personnages et en tant que série que sa vie ne l'avait jamais fait ! Emma est plus intéressante, Cyclope aussi, bref, c'est génial !

Longtemps Uncanny X-Men a été le titre le plus vendu aux USA. Aujourd'hui, s'il reste dans les 10 ou 12 meilleurs, c'est un maximum. Qu'est-ce qui, d'après vous, explique ce tassement et que comptez-vous faire pour revenir au top ?

J'essaye de ne pas trop prêter d'attention à ce genre de considérations, à vrai dire… Du moment que mes éditeurs sont contents et que j'ai l'impression de faire le meilleur travail possible, c'est l'essentiel. Je ne suis pas le genre qui se dit « *je vais faire un best-seller* ». J'écris les X-Men que j'aurais envie de lire, et voilà. Si je pouvais vendre 300 000 exemplaires ce serait super, mais je n'ai pas vraiment l'impression que ce soit entre mes mains, je ne peux agir que sur l'histoire après tout. Et disons que si ça ne marche pas, c'est de la faute du marketing ! (rires)

Êtes-vous proche des fans au point d'intégrer leurs suggestions dans vos scénarios ou vous n'aimez pas ce principe ?

Je ne pense pas qu'écrire sous la dictée soit véritablement écrire… Quand on demande aux gens de voter ou de donner leur avis sur une histoire, ce n'est pas bon. On ne peut pas faire plaisir à tout le monde de toute façon… Le fait même de faire du super-héros mainstream nécessite déjà bien assez de compromis, vous le savez depuis le début, vous gérez des icones de la pop-culture, dès le départ vous ne pouvez pas faire n'importe quoi… Donc, ce n'est pas la peine d'en rajouter ! C'est déjà bien assez difficile comme ça d'écrire une bonne histoire des X-Men sans demander son avis à tout l'Internet… Mais j'aime bien aller dans les conventions rencontrer les fans, discuter avec eux, les remercier de continuer à lire mes bouquins, j'adore ça. Simplement, je pense que ça s'arrête là.

En ce moment vous avez à votre disposition Namor et Norman Osborn, ils sont sympas, non, comme personnages ?

Ils sont géniaux ! Je les adore ! Osborn passe en deux minutes de brillant tacticien génial à fou à lier (rires) Je viens de finir un numéro d'Iron Man où il apprend une mauvaise nouvelle… Il s'énerve, ne se contrôle plus, détruit tout sur son bureau et ensuite se tourne calmement vers son assistante pour lui dire « *On avait besoin de nouvelles fournitures !* » D'une certaine manière on aurait tous envie de se comporter comme ça, comme un enfant gâté… Quant à Namor, il est fantastique. J'adore ses sourcils. Sa confiance en lui. Je pourrais écrire les aventures de Namor toute ma vie !

Vous écrivez également des épisodes de Thor. Je vais être honnête, je déteste ce personnage, que pourriez-vous dire pour me convaincre de lire vos histoires ?

En fait, je n'étais pas fan du tout du personnage moi non plus ! (rires) Lors de mon premier coup de fil avec Axel Alonso, je lui ai dit clairement : « *Attention, je ne suis pas le genre à écrire des histoires de Thor* » ! Je n'aime pas les chevaux, la fantaisie, les elfes, la poussière, **Le Seigneur des anneaux**. Pouah ! Je n'avais même pas 10 ans quand j'ai commencé à lire Tolkien et c'est la première fois que j'ai arrêté au milieu d'un bouquin tellement ça me tombait des mains ! Et il y a tellement de mauvaises histoires de Thor qui se passent dans ce genre d'univers que franchement je ne m'y serai jamais vu ! Jusqu'à ce qu'un jour, chez mon ami Andre Parks qui est encreur, je tombe sur un original de Thor dessiné par Kirby. Et d'un seul coup, comme ça, j'ai compris le potentiel de cette série et de ce personnage. Une vraie révélation ! J'ai compris d'un coup comment Kirby l'avait créé et pourquoi : la force, le pouvoir, etc. Donc, si, comme moi, vous n'aimez pas les hobbits, ni les licornes, mais que vous êtes fan de Led Zeppelin, de Frank Frazetta et des théories cosmiques, vous pouvez lire mes histoires de Thor ! (rires)

Hum, même comme ça j'ai des doutes, mais je vais essayer !

J'essaye de ne pas trahir l'héritage de la série en tout cas ! Par exemple, Stan et Jack avaient l'habitude d'intégrer et de réécrire des mythes nordiques dans **Thor**. J'aime bien faire ça aussi, car j'ai toujours apprécié les mythologies de toutes sortes. Et maintenant que le film est en préparation, je suis désolé pour vous, mais je pense que le personnage va avoir de plus en plus de fans ! (rires)

Comme vous aviez instauré toute une lignée de Iron Fist à travers le temps lorsque vous écriviez cette série, Iron Fist aurait pu croiser Thor dans le passé, non ?

Oui ! C'est une super idée ! Je vais noter ça pour l'écrire un jour ! Et je vous promets de mettre une partie de l'action au moins en France en signe de reconnaissance !

Une autre idée au passage : que diriez-vous d'écrire une série où le Punisher poursuit Magneto ?

Ah ah ! Pourquoi pas ! Ce serait drôle de faire ça avec Rick Remender qui écrit **Punisher** en ce moment.

Vous aimez bien les voyages dans le temps aussi, on dirait, avez-vous suivi la dernière saison de Lost ?

J'avais arrêté à la fin de la saison 2… Mais, effectivement, quand j'ai entendu parler des allers-retours dans le temps, et que j'ai vu la bande-annonce de la saison 5 qui ruinait la saison 4 qui ne me paraissait pas très intéressante, je m'y suis remis et je suis de nouveau à fond dedans ! J'ai beaucoup aimé la saison 5 en fait, la fin tout particulièrement !

Propos recueillis par Lisa Benkemoun

On ne gagne pas à tous les coups : The Order, de Fraction et Aja, a vite été renvoyé dans les cordes. Mais le scénariste en avait déjà tiré l'idée du trentenaire des X-Men sur la côte Ouest.

ATTENTION ! CES CRÉATEURS DE COMICS SONT À LA VEILLE D'EXPLOSER SUR LA SCÈNE INTERNATIONALE. COMIC BOX A L'ŒIL SUR EUX...

RIAN HUGHES ARTISTE QUADRI

Les fans de design le savent, c'est en Angleterre que l'on trouve des designers bourrés de talents, parmi les plus doués au monde. Rian Hughes est de ceux-là. Designer, typographe (sa fonderie, Device, produit des polices de caractère pour de nombreuses sociétés et évènements), dessinateur, amateur d'art... notre homme ne manque pas de casquettes, ni de goût : *"J'ai toujours aimé les bandes dessinées, particulièrement celles qui mettaient l'accent sur le design comme celles de Serge Clerc ou Moebius. J'aime aussi l'artiste anglais John M Burns"* annonce Rian.

Car les comics font intégrante de la vie de Rian depuis son enfance : *"J'ai photocopié mon propre mini comic book quand j'étais à l'école d'art, puis j'ai dessiné pour Escape, le magazine de Paul Gravett. Ceci m'a amené vers le Science Service pour Magic Strip."* Puis on l'a revu dans 2000AD, le magazine hebdomadaire qui est un peu le passage obligé. Cela n'a pourtant pas suffit à retenir la créativité de Rian, qui a cherché à mener en parallèle sa vie d'artiste de comics ainsi qu'une carrière, plus lucrative, dans le design et l'illustration commerciale. *"J'ai toujours fait les deux en parallèle. Mais je dois avouer qu'en fin de compte, j'ai laissé les comics de côté pendant un bon moment !"*.

Pas tout à fait en réalité puisque Rian Hughes a toujours répondu présent lorsqu'il s'est agit de créer un logo pour un comic book ou même une police de caractère. Un boulot qu'il fait réellement pour le plaisir, vu qu'il n'est même jamais crédité : *"On donne très rarement un crédit à un designer dans les comics. La plupart de mes travaux dans l'industrie passent donc complétement inaperçu. Cela fait assez drôle parce que certaines personnes m'attribuent aussi des choses avec lesquelles je n'ai rien à voir. Comme je viens du monde du design, j'essaie d'étendre les perceptions de ce à quoi un comic book peut ressembler plutôt que d'essayer de reproduire les designs glorieux du passé. Les designs les plus ambitieux que j'ai réalisés sont ceux qui ne sont souvent jamais acceptés - Comme le redesign des logos des X-Men, je posterai un jour tous les logos de Wolverine qui ont été rejetés. Peut-être même que je devrais tous les compiler dans un livre..."* Mais heureusement pour Rian, tous les logos ou designs sur lesquels il travaille ne sont pas irrémédiablement rejetés par les éditeurs. *"Je commence souvent la discussion en le présentant personnellement, nous discutons donc ensemble de ce que nous allons faire au préalable. L'artiste et le designer travaillent d'autorité mieux qu'ils le font comme une équipe... Parfois un éditeur va avoir une opinion et l'exprimer fortement, et parfois je ne vais faire que parler aux directeurs artistiques sans passer par les créateurs. [...] Certains logos ont connu de nombreuses versions, je crois qu'il y a eu plus de 80 versions du logo de Bitwoman. Quand un titre comme celui-ci a longtemps été en gestation, ça permet à certains de phosphorer plus que d'ordinaire, trop même. Avoir des deadlines permet de ne pas perdre l'objectif de vue..."*

Date d'intervention : Le Nant (Angleterre)
Age : Inconnu

Il a déjà travaillé sur :
- Zaucland
- Revolver
- WWF Mech Omega
- Les X-Men
- Batwoman
- Savage

Le crossover The Spirit vs Batman signé à Sébastien Fox, dessiné par Rian Hughes.

Mais désormais, c'est côté dessins que Rian va à nouveau s'investir. Trois projets majeurs vont l'occuper d'ici peu : *"D'abord, je vais réaliser un bouquin de pin-up pour mon vieil ami Thierry Tinlot chez Fluide Glacial, en France. J'ai aussi un projet avec Grant Morrison et un autre avec Steve Seagle. On parle de ces projets depuis des années et, espérons-le, ils verront le jour très bientôt. Les choses vont relativement parfois".*

Mais une question nous titille tout de même : avec tous ces logos réalisés pour Marvel et DC, comment se fait-il que ces éditeurs ne lui aient jamais proposé de série en tant qu'artiste, particulièrement sur The Spirit, pour lequel il avait déjà créé le logo ? Ils n'ont pas demandé" argumente Hughes. *"Mais je pense qu'ils en avaient assez de me demander si je voulais dessiner des comics depuis des années en pensant que je dirais non de toute façon, comme je l'ai fait avec Adam Strange, Terminal City et Batman: Black and White. J'aurais pu me flageller... Pourquoi n'ai-je jamais dit oui ? Je pense que j'étais encore "burned out" après 6 ans passées à tenir des deadlines hebdomadaires sur 2000 AD et Revolver. Mais c'était il y a 15 ans. Peut-être qu'ils liront cette interview et reviendront à la charge."*

Franchement, on le souhaite vivement !

Fabrice Sapolsky

Site perso : http://www.rianhughes.co.uk

LE JEU DU MOIS !
SPIDER-MAN
TOUCH CITY
GAGNEZ**
Une XBOX 360 + 2 jeux
et des abonnements au comics
Ultimate Spider-Man !
MARVEL
www.marvel.com
TÉLÉCHARGEZ LE JEU
SUR LE PORTAIL Orange World DE VOTRE MOBILE
OU PAR SMS, EN ENVOYANT SP0 AU 33123
PARTICIPEZ ET GAGNEZ
PAR SMS, ENVOYEZ
SNTC11 AU 33123
COMMENT TÉLÉCHARGER VOTRE JEU ?
1 Par SMS, envoyez au
2 Vous recevrez un SMS,
cliquez sur le lien WAP et téléchargez votre jeu
Prix 4€
CANAL J LE RÉSEAU
ALBUM
www.album.tv
TOP JEUX 2009
SP1
SP2
SP3
SP4
SP5
SP6
SP7
SP8
Téléchargez le jeu
officiel
A prendre ou à laisser2
Envoyez SP9 au 33123
Sport & Reflexion
TOP Games
SP10
SP11
SP12
SP13
SP14
SP15
SP16
SP17
SP18
SP19
SP20
SP21
SP22
SP23
SP24
SP25
SP26
SP27
SP28
SP29
SP30
SP31
SP32
SP33
Action/Cinema
TOP
SP34
SP35
SP36
SP37
SP38
SP39
SP40
Orange World > Jeux
Téléchargez directement le jeu sur votre mobile. Cliquez sur orange world!
PRINCE OF PERSIA CLASSIC SP42
NAVAL BATTLE MISSION COMMANDER SP43
PARIS HILTON'S DIAMOND QUEST SP44
HEROES SP45
BOWLING4PINBALL SP46
KING KONG SP47
WONDERBLOCKS SP48
MYSTERY MANSION PINBALL SP59
ALEXANDRA LEXENMAIN SP70
CHRISSMASTER SP71
ASPHALT URBAN GT 2 SP72
CASTLE OF MAGIC SP73
CRAZY CAMPUS SP74
PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES SP75
RISE OF LOST EMPIRES SP46
FAREW THE THIRD SP47
THE SETTLERS SP48
AMERICAN GANGSTER SP49
MIDNIGHT CASINO SP50
AIR STORM 1944 SP51
>>>>>> Envoyez au
gameloft

FINAL CRISIS : LE KIT DE SURVIE

C'EST DEVENU UNE TRADITION : LES DEUX PLUS GROSSES MAISONS D'ÉDITION DE COMICS S'AFFRONTENT AU MOINS UNE FOIS PAR AN À GRANDS COUPS DE CROSSOVERS, ÉVÉNEMENTS PLUS OU MOINS NÉCESSAIRES QUI « SECOUENT LES BRANCHES » DE LEURS UNIVERS RESPECTIFS. À L'HEURE OÙ LES SUPER-HÉROS MARVEL SAUTILLENT QUELQUE PART ENTRE NEW YORK ET LA TERRE SAUVAGE, FINAL CRISIS DE GRANT MORRISON ET J.G. JONES S'ANNONÇAIT UN BRIN PLUS AMBITIEUX : LE MAL A GAGNÉ D'AVANCE ET LES HÉROS NE PEUVENT RIEN Y FAIRE ! MAIS MÊME AUX USA BON NOMBRE DE LECTEURS S'Y SONT ÉGARÉS EN CHERCHANT UN SENS JAMAIS VRAIMENT TROUVÉ. EN FRANCE, DC NE S'EST JAMAIS VRAIMENT REMIS DES ANNÉES 80Ù IL ÉTAIT TRADUIT (DANS UN ORDRE ALÉATOIRE) PAR ARÉDIT ET SAGÉDITION : LIRE EN FRANÇAIS CE CROSSOVER TIENT DU DÉFI POUR QUI N'A PAS LIRE « MAÎTRISE EN DC »... COURAGE, ON VOUS AIDE...

Et dessus : Dans Forever People, Jack Kirby semait les graines de Final Crisis, avec entre autres l'apparition de Justifiers.

Et dessous et à droite : Depuis la notion des mondes 5D, Grant Morrison manque l'indécence de Darkseid...

Vous avez aimé **Crisis On Infinite Earths** ou sa suite **Infinite Crisis** ? Alors perdez toute illusion : malgré son titre, **Final Crisis** ne peut pas être considéré comme le troisième volet d'une vague de crossovers commencée dans le milieu des années 80 par Marv Wolfman et George Perez. Ici rien à voir avec l'Anti-Monitor ou Superboy Prime, personnages associés avec les précédentes **Crisis**. En un sens la récente saga du **Sinestro Corps** dans **Green Lantern** était une bien meilleure suite de **Crisis**. Mieux encore, la mini-série annexe **Final Crisis : Legion of 3 Worlds** est plus dans l'axe des crossovers historiques de l'éditeur. Mais **Final Crisis** ? Non. Si DC voudrait faire croire à un enchaînement logique, **Final Crisis** est un ovni totalement différent, né de l'esprit du scénariste Grant Morrison avec deux pionniers en tête. D'un côté Gardner Fox (le scénariste qui a créé le Flash du Silver Age) qui a bien souvent tenu un certain discours sur les autres dimensions et leur rapport avec l'imagination. C'est sous l'égide de Fox que Flash voyagea un jour sur Terre Prime (en quelque sorte notre monde) pour découvrir qu'il n'était qu'un personnage de comics. C'est l'influence de Fox qu'on reconnaît entre autres dans les **Animal Man** du même Morrison ainsi que dans certains épisodes de la **Doom Patrol** ou de **Seven Soldiers**. L'autre pilier du travail de Morrison a pour nom Jack Kirby. C'est peu de dire que depuis son retour chez DC, le scénariste Grant Morrison marche sur les pas de Kirby. Ses **Seven Soldiers** [illegible] précipitées sur Terre, réincarnées sous la forme de mendiants. Et ce n'est certes pas **Final Crisis** qui calme le jeu sur ce plan, avec l'importance donnée à Darkseid et au folklore des New Gods. En clair, Darkseid a gagné « hors champ », son essence s'est infusée dans l'univers, propageant une corruption sans bornes, et voici qu'il porte son attention vers la Terre pour la remodeler à ses goûts... Mais en parler en ces termes ne serait sans doute qu'évoquer la partie visible de l'iceberg. Car en fait Grant Morrison se sert du « Kirbyverse » comme matière première depuis au moins une douzaine d'années, à l'heure où il écrivait la série **JLA** qui contenait déjà les premières graines du crossover qui débute ces temps-ci en France. En 1997, dans la saga **Rock Of The Ages**, quelques membres de la Justice League voyageaient 15 ans dans le futur (soit 2012, une des dates fétiches du scénariste puisqu'elle correspond à la fin du calendrier Maya). Aquaman, Kyle Rayner et Wally West tombaient sur une Terre conquise par Darkseid et ses dieux du mal, où le libre arbitre avait disparu et où les héros étaient en piteux état. Le futur allait prédit par Grant Morrison n'est pas totalement ce que devient le présent de **Final Crisis** (le rôle de Wonder Woman, en particulier, est assez différent) mais les deux sagas sont assez proches pour qu'il soit impossible de faire l'impasse... Notons aussi au passage que le derniers épisodes de Morrison sur la série **JLA (#41)** utilisent un schéma [illegible] **Final Crisis**.

la mort de son fils Orion, l'âme de Darkseid descend sur Terre pour asservir la race humaine sans défenses. Dans **JLA #41**, Orion est [illegible] sauvé de justesse par l'ange Zauriel tandis que le danger n'est pas représenté par une volonté désincarnée mais tout au contraire : une arme biologique sans conscience, qui tente de pourrir l'humanité au choix : ici, par contre, n'est-ce le genre humain qui, loin d'être soumis, se soulève, possédant des super-pouvoirs le temps de la bataille. **JLA #42**, c'est le plan de **Final Crisis** mais sans Darkseid pour le mener à bien.

LES RACINES IMMORTELLES

Final Crisis n'est pas la suite des deux précédentes **Crisis**, disons-nous, mais elle est bien la suite de quelque chose. Il faut à nouveau en chercher la source dans l'œuvre de Kirby. Globalement, Darkseid a toujours été à la recherche d'un concept appelé l'Anti-Vie : une équation permettant de supprimer le libre arbitre, qui réduit la populace à l'état de zombies serviles. Dans divers épisodes, Darkseid est déjà arrivé à réunir quelques éléments de l'équation, à même cru parfois la posséder mais jamais totalement. Faute de mieux cependant ses forces ont utilisé des faux-semblants pour imiter les effets de l'Anti-Vie. Ainsi des **Forever People #3** (juin 1971), on fait la connaissance de Glorious Godfrey, un prêcheur malfaisant qui hypnotise les foules par son charisme... et qui maintient son emprise en leur faisant porter des casques qui font d'eux des Justiciers, des soldats d'Apokolips. En fait, pour se lancer dans **Final Crisis**, une bonne relecture de la série **Forever People** est même fortement conseillée... Là ou ça se corse pour la VF c'est qu'en France ladite série est parue sous le titre **Les Immortels** dans la revue **Super-Héros**, chez Arédit-Artima, entre 1979 et 1980. (et encore, pas complètement, bien que tous les épisodes utiles pour comprendre **FC** aient traversé l'Atlantique). Précisons donc que d'autres numéros des **Forever People** sont importants, comme le **#3**, qui voit la première apparition de Sunny Sumo, un noble et célèbre lutteur qui est en harmonie avec la Source (en quelque sorte le contraire bienfaisant de l'Anti-Vie) et peut du coup accomplir certains miracles. Dans **Forever People #6**, les héros et leur ami Sunny s'attirent la colère de Darkseid, et c'est alors qu'on découvre que la Sanction Omega des lasers émis par les yeux du dieu maléfique) n'est pas qu'un rayon de la mort mais un pouvoir qui sert à bannir à travers l'espace-temps. On découvrira ainsi dans **Forever People #7** que Sunny Sumo, touché par les rayons de Darkseid, a été projeté dans le Japon médiéval où il a vécu des jours paisibles. Revenu dans le présent, les Forever People apprendront son sort, en le voyant représenté sur une très ancienne tapisserie (de quoi rendre jaloux le Héro du feuilleton **Heroes**). Le destin de Sunny Sumo dans **Forever People** est d'ailleurs la clé du destin d'un sort dans **Final Crisis**.

LÉGENDES EN TRANCHES

La série **Forever People** de Kirby, c'est donc en quelque sorte l'acte 1 de **Final Crisis**, tandis que **Rock Of The Ages** paru dans les **JLA** de Morrison serait le troisième chapitre. Entre les deux, ce qui tient compte de deuxième acte, c'est la mini-série **Legends** (1986-1987) de John Ostrander, Len Wein et John Byrne (à pour le coup, la tâche est moins ardue pour le lire en VF, la dernière traduction datant de 2008 chez Panini). On a donc une séquence **Forever People** -> **Legends** -> **Rock Of The Ages** -> **Seven Soldier** -> **Final Crisis** qui sem[illegible]blerait complète... S'il ne fallait compter encore une fois avec les recoins de l'esprit de Morrison, qui n'a pas joué la carte de la linéarité. D'abord, il est allé puiser quelques super-vilains dont peu de gens se souviennent. Passe encore pour Libra, qui n'était apparu qu'une fois dans la série **Justice League of America** (**#111**, en 1974). Même s'il n'avait pas laissé un grand souvenir, on pouvait espérer que certains fanatiques de la JLA se souviendraient vaguement de lui. Mais Human Flame qu'on redécouvre dans un épisode-prologue de **Justice League** avait qu'il prenne de l'importance dans **Final Crisis**) n'était apparu qu'une seule fois dans **Detective Comics #274**, dans un épisode du Martian Manhunter paru en... 1959 ! Si vous voulez vraiment déterrer la première apparition VF de celui qui à l'époque était traduit « l'Homme Flame », c'est dans **Flash** n° 194 de janvier 1977, chez Arédit/ à ce compte-là, il faut avouer un temps considérable à indexer jusqu'aux personnages les plus mineurs de ces cinquantes dernières années pour essayer de s'y retrouver... Si le but était véritablement de s'y retrouver. **Final Crisis** tient en réserve de belles (et de rares balles). Pratiquement chaque page a son « ovni de la continuité », avec des

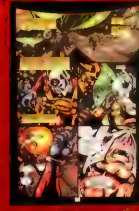
Au haut : Dans Seven Soldiers, Arédit/ Mirnois, Morrison le disait lui-même. Les New Gods seront parmi et Darkseid languit sous la Terre

Ci-dessus : le héros Sunny Sumo

© DC Comics

Et-dessus : Dans Legends, Darkseid essayait déjà le coup de l'invasion extérieure.

Et-dessous : Dans les JLA de Grant Morrison, le fils du monde pensait déjà par la mort d'Orion. Mais il était sauvé de justesse...

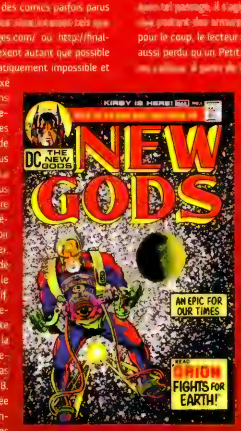


En bas : Legion Of 3 Worlds est plus proche d'une suite d'Infinite Crisis...

sur des dalmatiens géants et d'autres énormités du genre. Si vous voulez vraiment savoir qui est qui... Il va falloir passer quelques jours de congés et vous replonger dans des comics parfois parus il y a cinq générations (ou bien hanter des sites internet tels que http://theanmotatedfinalcrisis.googlepages.com/ ou http://final-crisisanmatations.blogspot.com/ qui indexent autant que possible les références). Tout décortiquer est pratiquement impossible et ce n'est d'ailleurs pas le but que s'est fixé Morrison. Pour espérer comprendre le sens de **Final Crisis**, il faut considérer les **Seven Soldiers** écrits il y a quelques années par le même scénariste. En ouverture de cet article nous vous demandions si vous aviez aimé les deux premières **Crisis** ? La question serait plutôt de savoir si vous avez aimé **Seven Soldiers** et sa structure « décentralisée » où les différents héros collaborant ensemble sans en avoir conscience et sans jamais se rencontrer. Dans **Final Crisis**, c'est quelque chose de ce genre qui se déroule si ce n'est que le lecteur est partie prenante du dispositif. À cause de l'avènement du Mal, l'espace-temps se disloque de manière croissante au fur et à mesure qu'on avance dans la série. Tout ne se passe pas systématiquement devant vos yeux et on ne suit pas un héros précis d'un point A à un point B. Morrison fait à nouveau usage de son idée du dispositif invisible reliant les héros, rendu cette fois encore plus complexe par ces problèmes temporels. Faute d'une référence plus explicite, on dira que **Final Crisis** est un peu le **Cloverfield** de Morrison. Le lecteur y voit les événements au niveau du piéton, sans forcément avoir le mode d'emploi de chaque personnage ou de chaque action. Si vous avez coincé à la lecture de **Seven Soldiers**, **Final Crisis** continue encore plus loin dans cette voie, tenez-le vous pour dit.

LA CRISE FINALE, ET APRÈS ?

Est-ce que **Final Crisis** remplit son but ? Il appartient à chacun de se faire son idée mais force est de constater que la publication américaine en a laissé plus d'un en route, malgré le retour d'un héros majeur et la mort d'un ou deux autres. Morrison réussit son coup en affirmant une saga sadique où aucun héros n'est à l'abri. Le vieux cliché du personnage trop noble pour céder à l'appel du Mal n'opère pas ici (ou en tous cas pas sur grand monde). Héros après héros, ils cèdent facilement comme des dominos ou comme devant un virus informatique qui se répandrait sur Terre (l'analogie est d'ailleurs assumée dans la série). Là où par contre une partie du public l'a pris un peu comme une douche froide, c'est dans le choix d'éliminer assez rapidement les principales têtes d'affiche (ou de les réduire au rang de soldats de Darkseid) pour laisser du temps de parole à des personnages méconnaissables. Des codes, des choses incompréhensibles, peut-être qu'une partie de l'audience l'aurait accepté s'il s'était agi de Superman en train de parler en kryptonien ou si les autres mystères avaient eu l'air d'avoir de l'importance. Quand il s'agit sur l'espace-temps ou de scènes nécessitant ensuite que Grant Morrison assure lui-même le service après vente pour expliquer à tout le passage, il s'agit de la Justice League d'une Terre alternative portant des armures du bien des Metal Men de Terre-23 et pour le coup, le lecteur qui voulait son blockbuster de l'année est aussi perdu qu'un Petit Poucet à qui on n'aurait pas donné tous ses cailloux à partir de la deuxième page. Sans vous faire l'affront de Grant Morrison et vous rirez qu'il ait détourné ainsi un gros événement de DC Comics, soit vous voulez un crossover conventionnel et là, avouons-le, pour vous c'est aussi antinomique que si l'on avait demandé à Jean-Luc Godard de réaliser un **Star Wars** (du coup le **Final Crisis : Legion of Three Worlds** de Geoff Johns serait plus votre tasse de thé). Les changements intempestifs de dessinateurs (mal bien connu chez DC, qui avait déjà souffert lors de la parution d'**Infinite Crisis**) n'ont rien arrangé à l'affaire. Lancée avec J.G. Jones (qui s'est retiré en en assumant la responsabilité), la série a vu ensuite passer Carlos Pacheco (vite débauché par Marvel) puis s'est terminée avec un Doug Mahnke qu'on peut aimer ou pas mais qui n'a simplement pas la reconnaissance des deux premiers. Même si **Final Crisis** n'a pas connu des ventes désastreuses, les réactions ont été plutôt réservées dans l'ensemble (à comparer, le **Batman R.I.P.** du même Morrison a été un bien meilleur succès critique) et, qu'on soit fan du scénariste ou pas, c'est sans doute un peu décevant pour un caressos dont il avait déjà placé les premières pièces il y a une douzaine d'années. Il faut dire aussi qu'aux USA, DC n'aura rien arrangé à l'affaire en publiant des ersatz épisodes sans consulter Morrison. Résultat : **Death of The New Gods** (mini-série publiée avant **FC**), raconte la mort des Nouveaux Dieux de Kirby d'une manière qui n'a absolument rien à voir avec le crossover. Idem pour la mini-série **Countdown** dans laquelle la présence et les actions des sbires de Darkseid sont également en grande partie incompatibles. Il faut bien constater que là où on l'a laissé tranquille (**Batman R.I.P.** par exemple) le résultat a eu une bien meilleure réception. Morrison, lui, s'en tient à ce qu'il a écrit, dit que tout est dans le script et que le sens est là pour qui veut bien se donner la peine de le voir. Peut-être a-t-il été un peu prétentieux en ce qui concernait ses lecteurs et leur connaissance (même aux USA) de personnages ou d'événements remontant à 1959, qui ont semblé du coup comme autant de diversions. Dommage, car là où les Skrulls de **Secret Invasion** (chez le concurrent Marvel) n'ont aucun plan cohérent à partir du moment où ils se démasquent, cette histoire de Mal implacable s'infiltrant partout avait quelque chose de plus cassé, de plus pervers (il suffit de voir la tête de Wonder Woman au bout de quelques épisodes). Ce résultat en en-tainte n'a pourtant apparemment pas dégouté Morrison de ces événements cosmiques. Il planche actuellement sur une mini-série intitulée Multiversity qui lui permettra d'explorer à nouveau le concept des terres alternatives de DC mais d'une manière peut-être plus linéaire, chaque épisode étant centré sur une dimension différente. En sachant qu'une des terres en question regroupe les personnages rachetés à Charlton (Blue Beetle, Captain Atom...) et que Grant Morrison plaisance déjà sur le fait que l'épisode sera un peu son « **Watchmen** »...



ALBUM
MONTPELLIER

EN JUIN

RETROUVEZ
TOUS VOS HEROS SUR
www.album-montpellier.com

INFOLINE : 06 60 65 08 39 • contact@album-montpellier.com

CATCH MOI SI TU PEUX !

Catch [illegible] décennies [illegible] mariage entre le ring et l'univers des comics aurait été officiellement consommé à la fin des années 70, sur un plateau de télévision, le jour où les producteurs avaient invité conjointement Lou Ferrigno (alors en pleine période de promo du feuilleton Hulk) et un certain Terry Boulder, catcheur de son état. Le présentateur fit alors remar[illegible] gardant que le « Hulk » et deviendrait bien plus connu sous le pseudonyme de Hulk Hogan. La chose la plus incroyable, dans l'histoire, c'est que « Hulk Hogan » était le nom d'un personnage que Marvel avait publié en mars 1961 (c'est-à-dire avant même la création du Hulk vert que vous connaissez tous). Hulk Hogan était le nom d'une [illegible] pas un nom inconnu pour un catcheur chez Marvel [illegible] au sein de la World Championship Wrestling [illegible] vedette le montre accroupi sur les toits de la ville, façon film de Sam [illegible] Witch ») par son confrère Matt Striker. Forcément Paul Burchill (frère [illegible] de « Vif Argent » pour son sale caractère. Dans son clip d'introduc[illegible] blond et forcément baraqué) explique qu'enfant il était fan de co[illegible] Undertaker, [illegible] super-pouvoirs mystiques et [illegible] qu'a bien compris Hulk Hogan en son temps). C'est un parcours pour [illegible]

[illegible] Mahon (2), le propriétaire de la WWF, est sur un plateau de télévisé et qu'on lui dit qu'il est au catch ce que le célèbre Don King est à [illegible] Walt Disney [illegible] tout aussi bien pu dire le « Stan Lee du catch »...

SUPERMEN DU RING

Le folklore du catch [illegible] ment ou même directement. Le daily strip Barney Google, créé en [illegible] Barney, deviendra le manager d'un catcheur [illegible]

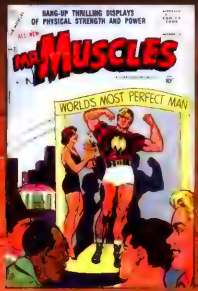
AVEC LE RETOUR EN FORCE, CES DERNIÈRES ANNÉES, DES PROGRAMMES TÉLÉVISÉS CONSACRÉS AU CATCH, SPECTATEURS ET LECTEURS FRANÇAIS RENOUENT AVEC UNE CONSTATATION QUE LE PUBLIC AMÉRICAIN, LUI, N'A JAMAIS OUBLIÉE. À SAVOIR QUE L'UNIVERS DU CATCH ET CELUI DES COMICS (ET EN PARTICULIER DES SUPER-HÉROS) ENTRETIENNENT DES RAPPORTS ÉTROITS DEPUIS DES LUSTRES. REGARDEZ QUELQUES MINUTES D'UNE ÉMISSION METTANT EN SCÈNE LES STARS DE LA WWE (LA PRINCIPALE ORGANISATION DU GENRE AUX USA) ET LES RÉFÉRENCES COMICS NE MANQUERONT PAS DE TOMBER. IL FAUT DIRE QUE DEPUIS 1979 UN CERTAIN HULK HOGAN A BIEN CONTRIBUÉ À OUVRIR LA VOIE. OU TOUT AU MOINS À ÉLARGIR UN LIEN BIEN PLUS ANCIEN.

Monde », Sully. C'est l'une des premières intégra- [illegible] personnage de Sully n'est là qu'en tant que faire-valoir. Les comics (même dans les cas où ils ne contiennent pas des aventures de super-héros) sont basés sur une quantité impressionnante de combats. Du coup, depuis les origines de ce sup- [illegible] qui le composent. Il n'est pas étonnant que la plupart des héros soient présentés comme des sportifs hors normes, experts de diverses formes de boxe ou d'arts martiaux. Pour le catch, c'est plus compliqué car cette activité est plus basée sur un certain sens du cérémonial et du spectaculaire (pour ne pas dire du chiqué). Difficile d'expliquer que Batman aurait battu le Joker en prenant soin de s'élancer du haut [illegible] ou la boxe, sport olympique, a une image plus directe. Depuis l'ère des premiers super-héros, donc, les auteurs ont préféré faire référence à la boxe dans les origines de lutteurs comme le Wildcat ou [illegible] de DC. [illegible] nies, Mister Universe (1951, chez Media Comics) puis Mister Muscles (1956, Charlton [illegible]) font figure de très rares exceptions. Dans tous les cas ils ne captivèrent pas le public (bien que Mister Muscles soit l'invention de Jerry Siegel, le créateur de Superman). Dire que le catch serait pour autant passé sous silence serait faux car s'il n'était pas un élément majeur ou régulier du scénario, l'image, elle, reprenait un certain nombre de [illegible] design renvoie à celui des lutteurs de foire, sentiment renforcé à l'arrivée du Phantom ou de Superman qui portent slips et collants comme s'ils allaient monter sur un ring. [illegible] épisodes, on ne parle pas de catch. [illegible] Marvel, sorte d'alias collectif utilisé par plusieurs catcheurs. Et comme [illegible] tion des comics pour forger un personnage homonyme mais diffé- [illegible]

[illegible] 1936 par le premier catcheur masqué mexicain, un certain El Murciélago [illegible] implique une certaine « tromperie ». Ce qui fait que le plus souvent l'in- [illegible] fort que le super-héros (Superman est même jeté hors du ring). En fait, [illegible] place et le combat est donc totalement factice. Superman n'a donc [illegible] DC Comics utilisera dans une histoire le fait que certains catcheurs [illegible] à leurs héros. Dans **Action Comics #372** (février 1969), Superman est partiellement amnésique. Il a totalement oublié qu'il est [illegible] Masked Superman a disparu, il décide de se faire passer pour lui.

LA MARVEL WAY ?

Au demeurant, les [illegible] donc pas encaisser de chèque. Quelques mois plus tard, sur la même [illegible] un catcheur (le « Golden Angel ») et son agent, venus pour lancer un [illegible] viennent ainsi parasiter l'accueil qu'on leur fait. Il utilise donc sa force, bien supérieure à celle du Golden Angel, pour balancer l'homme dans une poubelle. Dans **Fantastic Four #25**, l'idée est encore en l'air mais cette fois un agent (de même ?) arrive à convaincre la Chose en l'accu- [illegible]



Fatal Finnegan. Parlons-en un instant, car c'est son coup qui va causer la chute finale de la Chose. Quelques pages plus loin, il est pourtant évident que tout ça est « truqué », avec la collaboration du héros. La Chose se traîne Fatal Finnegan sur le dos en se demandant quand il doit le « finir » mais l'agent lui dit d'attendre, que le public est venu pour le show et doit en avoir pour son argent. Finnegan en rajoute en hurlant que la Chose se vante qu'après le combat il va draguer la jolie fille qui se trouve au premier rang. Malheureusement pour lui, la jolie fille est en réalité la femme de la Chose, Alicia Masters. Furieux, fait tourner Fatal par-dessus son épaule tandis que l'autre hurle que « ce n'était pas dans le script ». Le catcheur finit enrubanné comme pour un papier-cadeau et réclamant une revanche. La Chose, pourtant, s'éloigne en commentant « Si c'est ça le catch, tu peux te le garder... » On ne peut pas dire que ce soit une déclaration d'amour... Et pourtant, quand on regarde ce duel, les apparitions des héros du Marvel Age des années 60 sont beaucoup plus « catch » dans l'esprit que ceux qui avaient précédé. Eux sont à mi-chemin entre le « show » et le combat. Ils ont des prises, des airs et se donnent plus de mal pour « impressionner » dans leur genre que leurs prédécesseurs. Mais, dans le Silver Age tout particulier dans lequel Marvel allait connaître un certain succès à partir de la fin des années 60, les héros ne sont jamais « influencés » par le Catch. Cette influence n'apparaîtra que dans les années 70 et 80 avec l'arrivée de personnages plus trop violents, étaient à éviter. A contrario, des prises plus proches du catch et une bonne réplique lancée par Spider-Man, la Chose ou leurs semblables faisait l'affaire... A ce stade on a quand même l'impression que la complicité entre Superman et Antonino Rocca venait surtout du fait que « Superman » était un catcheur. Dans quoi les deux hommes se battaient, ça, on s'en fout. Ce qui compte, c'est que les deux hommes se battent. Le duel chez Marvel, DC ou les autres, Batman aura par exemple un ennemi catcheur nommé le Hooded Hangman (**Detective Comics #355**, sept. 1966) qui a promis de m'enlever son masque que le jour où il sera battu mais qui, inversement, tente de battre Batman pour le démasquer.

Les catcheurs font Showbiz

A l'heure où Hogan commençait à se faire appeler « Hulk », Marvel bouleversait parallèlement à l'intérieur de ses coulisses... et aussi les siennes. C'est en 1979 (**Marvel Two-In-One #54**) que paraissent pour la première fois les Grapplers, une horde de femmes fortes qui n'hésitaient pas à utiliser dans les arènes combats de catch pour régler leurs différends. Ce qui, dans le cadre de divertissement criminelles à la force surhumaine, n'est pas certain que les auteurs (Mark Gruenwald, Ralph Macchio et John Byrne) aient employé délibérée de se approches du public du catch. Plus probablement une femme surpuissante comme Thundra ne pouvait guère que se cacher dans un milieu de catcheuses et l'équipe créative ne aura pas pu pour parodier les Females Furies que Jack Kirby avait créées quelques temps plus tôt chez DC). Au passage, c'est au sein des Grapplers qu'apparaîtra pour la première fois Screaming Mimi, destinée à devenir la plus célèbre Showgirl des Thunderbolts. C'est donc là aussi un personnage qui en dit long au catch. Comme les Grapplers sont des ennemies de Thundra, celle-ci finit par les affronter et les battre mais est en contrepartie, elle aussi, battue définitivement passée aux femmes. L'existence des Grapplers poussera donc à terme Thundra à intégrer la compagnie et à faire de ces catcheuses la première féminine d'une organisation principalement masculine, la Unlimited Class Wrestling Federation (apparue pour la première fois dans **The Thing #28** (oct. 1985). A l'époque (après Secret Wars), la Chose venait juste les Quatre Fantastiques et l'Vera pendant quelques mois catcheur le sexe de cette fédération de nuage catcheurs les plus fidèles aient supposés au moment « que » 2 combats). Parmi les autres membres en comptera divers costaudes de l'univers Marvel (Armadille, Titania, etc.) avant que, forcément, l'organisation ne s'autre vitesse... Mais entre la ligue avait porté ces fruits et la Unlimited Class Wrestling Federation avait trouvé sa place dans l'univers Marvel des années 80, autant une véritable fabrique à monstres (le premier étant dû par l'organisme Power Broker). En 1986, l'écrivain chargé de mon Loustsider Valiant Comics passe un accord avec la Marvel pour publier des comics qui sont univers. C'est dans « Valiant Battlewear » qu'on trouve ainsi la première apparition sous forme de comics du Père Warrior et de l'Undertaker (le grand catcheur morbide supposé représenter la puissance de l'au-delà) et de quelques autres. En dehors de leur attrait pour les collectionneurs ces revues sont d'une qualité pour le moins inégale. Il faut manquant l'imagination pour créer des vrais catcheurs dans l'heure des comics. Niveau qualitatif on préférera sans doute se tourner vers le traitement des catcheurs (et catcheuses) dans des séries « adultes » aux univers fictifs tels que **Love & Rockets** (avec Fèbres Penteldes, Fee de Vache, Pipoca et bon nombre de références) ou **El Borba** (Charles Burns crée un improbable mais hilarant monde de catcheurs).

Implosion des catch comics

Mais les relations Comics/Catch, riche en rebondissements, n'en est qu'à ses débuts. Le catcheur Hogan est en train de devenir une légende et il était qu'un catcheur devienne à sa gloire la plus haute. Dans **Marvel Comics Presents #45**, le scénariste Peter David et le dessinateur Herb Trimpe organisent une rencontre au sommet entre le Hulk (le « vrai », le géant vert, enfin pas à l'époque) et un catcheur blond et moustachu, sosie manifeste d'Hogan, qui s'est approprié son surnom. Le monstre monte sur le ring après que le catcheur se soit déclaré le « seul et unique Hulk ». Et ce n'est pas le catcheur qui gagne... Il n'aura pas même eu une chance devant une telle adversité. Seulement pour les catcheurs qui voudraient se prendre pour leurs superhéros préfère qu'une telle conclusion montre quelques fakes catcheurs déguisés en simili... Tout ce l'univers Marvel a commencé à se prendre pour le nez. On sent que Marvel est nerveux à l'idée de voir paraître ailleurs des comics de catcheurs utilisant certains éléments de son univers. L'avertissement est donné dans la même année. Marvel va bientôt arriver sur le terrain des « wrestling comics ». Marvel est à la fois à se mettre à la place à l'écart de ce nouveau créneau et à en devenir le concurrent de la WWF. la WCW (une fédération très active à l'époque, aujourd'hui disparue... King, Mike Foley, Big Van Vader et quelques autres figures du catch de l'époque apparaissent alors dans les 12 numéros de **WCW World Championship Wrestling** (1992/1993), série d'assez mauvaise facture dans laquelle les catcheurs tentent de démasquer le mystérieux Ghoul, un lutteur masqué qui se révèle être le fils de Thundra. Mais ce qui est le plus intéressant dans cette série, ce sont les quelques mois d'une éphémère rencontre entre comics et catch. Marvel, dans un élément très complexe, a tenté de mêler ses ambitions de Marvel dans l'univers du catch n'auront pas de suite. La balle repasse dans le camp (ou dans le ring) des petites maisons d'édition. En 1998 le catcheur Ultimate Warrior fait l'objet d'un comics dans lequel Warrior, dans un délire très complexe, devient Ultimate Warrior Productions. L'affaire est menée spectaculairement sous produire le titre, sans grande expérience et ne sera pas très bien perçue par le premier degré et la parodie (en particulier un épisode mettant en Warrior va prendre de force la place du Père Noël au pôle nord). Finalement ce qui devait être une mini-série remporte un succès d'estime suffisant à sa conclusion. A la fin des années 90, c'est le tour d'Events Comics de s'essayer avec un peu plus de succès. Il y a une logique. La famille s'est fait connaître pour des comics d'horreur tels qu'Evil Ernie ou Lady Death. S'intéresser à un catcheur macabre tel que l'Undertaker devient une chose naturelle. Il en découlera 13 nu-

[illegible] dans lequel le [illegible] tout le contexte fantastique du personnage, maître d'une des [illegible] de l'Enfer. Chaos produira aussi des numéros spéciaux consacrés à Mankind, Chyna, The Rock et une mini-série basée sur Stone Cold Steve Austin. Chez Image on voit débarquer une [illegible] sur Nash (vous l'aurez compris, c'est un catcheur) mais aussi le projet plus ambitieux [illegible] de la catcheuse Sable [illegible] forger une image publique en dehors du ring. Présentée comme une [illegible] « inspirée » par la personnalité de Sable [illegible] sur le compte de quelques couvertures [illegible] de catch. Le concept intrigue (le premier numéro de la 10thMuse [illegible] Darren G. Davis, le propriétaire de la série, diluera de plus en plus la [illegible] autre bimbo comme « porte-parole de la 10thMuse ». Plus besoin d'y chercher le moindre rapport avec le catch... Le fil est moins ténu [illegible] d'un catcheur inventé pour l'occasion, Max Brody, qui lutte contre le surnaturel sous l'identité masquée du Holy Terror. Malheureusement boudée par le public, la mini-série sera obligée de terminer sa publication sur Internet... **El Zombo Fantasma**, publié chez Dark Horse (et traduit en France chez Wetta), raconte avec un humour furieux la [illegible] tion filmée à petit budget)...

MARVEL SUR LE RING

Le catch, Marvel y retouche [illegible] un temps la série **Thunderbolts** en une sorte de Fight Club où s'affrontent des super-vilains. Vu qu'un des membres fondateurs des Thunderbolts [illegible] moins inopiné qu'il en a l'air. Et ajouter Armadillo, déjà membre de la Unlimited Class Wrestling Federation dans les années 80 aurait pu se défendre. Mais la décision totalement arbitraire de se débarasser des Thunderbolts [illegible] « pitch » [illegible] L'expérience [illegible] que Marvel n'arrête les frais [illegible] les super-héros de « la boîte à idées ». Et d'ailleurs dans la seconde moitié des années 90 les relations entre Marvel et Hulk Hogan tour[illegible] cas.

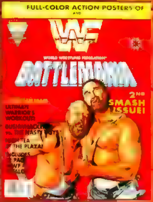
[illegible] bancal puisque supposait que seul l'employeur présent pouvait utiliser le mot « Hulk ». [illegible] le mot Hulk (à un moment le catcheur moustachu optera pour se [illegible] « Hollywood Hogan » [illegible] quand le même Hulk Hogan fit son retour en 2003 sous l'identité d'un catcheur masqué surnommé Mister America et dont le costume rappelait fortement celui de Mister America [illegible] s'ajouter aux anciens contentieux sur Hulk. Les juristes de Marvel feront partir les [illegible] Hulk Hogan a négocié [illegible] vrai catcheur.

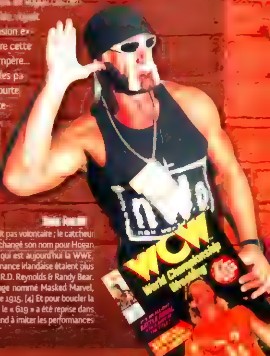
DEUX UNIVERS AMIS ?

Aujourd'hui les principaux [illegible] ment Crusher Hogan (le catcheur qui a perdu lors de l'épisode original de Spider-Man) mais on notera quand même à ce sujet **Spider-Man's Tangled Web #14** [illegible] au catch dans **Friendly Neighborhood Spider-Man #6** et **7**, où le héros affronte El Muerto, pastiche de lutteur mexicain. On a aussi pu [illegible] pour publier régulièrement des interviews de lutteurs sur son pro[illegible] propres comics amateurs quand il était jeune... Et lire régulièrement Thor, Daredevil, les Exiles... Loin de s'offusquer de la manière dont Rey Mysterio Jr lorgne sur Spider-Man, Marvel lui a même consacré [illegible] » [4]. [illegible] pour utilisation de gimmicks... On remarquera aussi que dans **Umbrella Academy** [illegible] expliquée par l'organisation d'un match de catch fantastique auquel [illegible] pour des comics tournant réellement autour du sujet, il a fallu que [illegible] **ked** est un modeste comic-book indépendant écrit par un certain Michael Kingston, qui a reçu (entre autres choses) le soutien du cat[illegible] partir dans l'espace et lutter contre une invasion extraterrestre. Embauché par la WWE pour écrire cette bizarrerie, Paul Kupperberg, proposa à son compère... John Byrne (oui, LE John Byrne) de dessiner les pages. L'aventure ne sera cependant que de courte durée, « la WWE ayant apparemment subitement décidé que ses jeunes fans ne sont pas intéressés par l'idée de lire des comics » (dixit John Byrne sur son propre forum). Curieux, car en revoyant l'histoire depuis 1915 et l'apparition du Masked Marvel, on aurait pu jurer qu'il s'agissait d'un seul et même monde.

[illegible]

[1] La ressemblance entre les deux Hulk Hogan ne paraît pas volontaire ; le catcheur s'est d'abord nommé Terry « The Hulk » Boulder et n'a changé son nom pour Hogan que quelques années plus tard, à son arrivée dans ce qui est aujourd'hui la WWE, parce que le propriétaire trouvait que les noms à consonance irlandaise étaient plus à la mode. [2] tel que cité dans le livre WrestleCrap, de R.D. Reynolds & Randy Bear. [3] Bien plus récemment Marvel a lancé un personnage nommé Masked Marvel, sans rapport avec le héros de Centaur ou le catcheur de 1915. [4] Et pour boucler la boucle, une des prises de prédilection de Rey Mysterio, le « 619 » a été reprise dans la saison 2 de Heroes, quand un des personnages apprend à imiter les performances du catcheur.





LE DESSINATEUR DE DAREDEVIL EST RARE ET DISCRET. AUSSI, NOUS NE NOUS SOMMES PRESQUE PAS ÉMUS DU FAIT QU'IL AIT FALLU PRÈS DE SIX MOIS POUR LUI METTRE LE GRAPPIN DESSUS AFIN D'ORGANISER CETTE INTERVIEW. MAIS LE JEU EN VALAIT LA CHANDELLE. CAR CET ARTISTE QU'ON IMAGINE VOLONTIERS DÉTESTER LES SUPER-HÉROS ET NE JURER QUE PAR LES COMICS DU RÉEL L'ANNONCE HAUT ET FORT : OUI, IL AIME LES SUPER-HÉROS ET AIMERAIT BIEN QU'ON LUI DONNE À FAIRE DES SÉRIES EMBLÉMATIQUES. TOUT BIEN RÉFLÉCHI, DIRE CELA DANS COMIC BOX RESSEMBLE À UNE INVITATION, NON ?

BIBLIO

- Terminal City (Dark Horse Comics)
- Gotham Central (DC Comics)
- Captain America (Marvel)
- The Pulse (Marvel)
- Legend of the Hawkmen (DC Comics)
- Daredevil (Marvel)

LARK DE TRIOMPHE

Parlons de Daredevil pour commencer, c'est encore votre actualité immédiate mais vous allez quitter la série...
Oui, je suis en train de finir mon dernier épisode sur la série, le #500 (qui sort en juillet aux USA, NDLR).

Daredevil est la série sur laquelle vous êtes resté le plus longtemps. Maintenant que c'est presque fini, vous pouvez regarder votre parcours, qu'en avez-vous pensé ?
Franchement, je n'ai pas eu le temps de me poser cette question et je ne pense pas avoir le recul nécessaire. C'est encore trop frais... Il y a eu des défis qui se sont présentés... C'était effectivement la première fois qu'on m'a confié une série de super-héros pendant si longtemps. J'ai appris à dessiner les scènes d'action, de combat, ça a d'ailleurs été le plus grand challenge.

Si vous deviez choisir un ou deux passages de votre run qui vous ont vraiment marqué, parce que si vous êtes resté si longtemps, c'est parce que vous le vouliez bien, Marvel ne vous a pas mis le couteau sous la gorge... Lesquels seraient-ils ?
La première saga reste ma préférée, celle dans laquelle Matt est en prison. Et il y a eu aussi de nombreux moments particuliers dans la dernière arche narrative, celle que je suis en train de finir, qui ont été très sympathiques. Je crois qu'Ed [Brubaker] a fait son meilleur travail sur la série dans cette dernière saga. C'est presque une honte qu'on doive la quitter parce qu'il explose tout. Je ne suis qu'un artiste, j'essaie d'interpréter au mieux ce qu'écrit le scénariste et, c'est humain, certains scenarii sont plus réussis que d'autres. Mais là... Je dois dire qu'il m'a comblé. Le public va adorer.

C'est drôle que vous mentionniez la façon de travailler avec Ed Brubaker parce que précisément, la qualité de sa relation avec « ses » artistes est un atout considérable dans son travail. Nous avons interviewé beaucoup de dessinateurs ayant bossé avec lui et tous semblent avoir une relation très particulière...
Lui et moi travaillons ensemble depuis plus de 10 ans. Il sait comment me faire plaisir et me donner à faire les choses que j'aime. Il me laisse la place d'inventer ma propre narration avec ses histoires, proposer des idées... Ed est vraiment un collaborateur fantastique. Avec la fin de **Daredevil**, nous allons nous séparer un temps, mais je sais que nous finirons par nous retrouver sur un autre projet et honnêtement, j'espère que la parenthèse ne sera pas trop longue (rires).

L'équipe créative comprend un troisième larron avec qui vous avez une relation particulière : l'encreur Stefano Gaudiano. Comment travaillez-vous avec lui ?
Vous avez raison, je travaille avec Stefano depuis que nous avons fait ensemble **Gotham Central** pour DC. En fait, je ne suis pas très rapide en tant qu'artiste. J'ai du mal à dessiner et encrer tout un mensuel à moi seul. Après la première année de **Gotham Central**, j'étais épuisé. On s'est réuni avec l'éditeur et nous avons tous admis qu'on n'allait pas pouvoir tenir le rythme mensuel si je n'avais pas d'aide. Et je n'avais pas eu de très bonnes expériences avec les encreurs jusque-là. Le seul avec qui ça se soit bien passé est Sean Phillips, et essentiellement parce que c'est un fantastique artiste lui-même. Il avait amené quelque chose de plus, ne se contentant pas de noircir mes crayonnés. Il se trouve qu'Ed et Stefano se connaissaient depuis quelques temps et nous mettre ensemble lui a paru une bonne idée. Il ne s'est pas trompé. Stefano a fait d'abord un essai et j'ai été bluffé. C'est comme s'il pouvait lire dans mes pensées ! Je me rappelle distinctement d'un panel bien particulier de **Gotham Central**, je n'y avais rien dessiné en dehors des personnages en me disant que je ferais les décors plus tard. J'ai envoyé la page à Stefano sans aucune indication et il me l'a rendue non seulement encrée, mais avec des décors. Et ses choix étaient juste parfaits, c'est comme si j'avais fait le travail moi-même. J'ai su ce jour-là que nous allions faire du bon boulot ensemble. Et comme c'est moi qui réalise les pages de crédits dans **Daredevil**, j'ai bien insisté auprès de l'éditeur pour que Stefano soit crédité, non pas comme un simple encreur, mais bien comme un artiste au même titre que moi. Ce que les gens voient est autant le travail de Stefano que le mien et je veux que les gens le sachent.

En préparant l'interview, j'ai remarqué que vous utilisez des références photographiques et des modèles 3D pour vos décors plutôt que de les dessiner vous-même...
Oui, ça a forcément un rapport avec le temps, mais c'est aussi un choix technologique. Quand j'ai commencé dans ce métier, il y a une vingtaine d'années, on n'avait pas d'ordinateurs ou de scanners qui coûtaient trop cher... Les scenarii étaient tapés sur des machines à écrire et photocopiés pour tout le monde. Il fallait tout dessiner ou faire des découpages de photocopies. La technologie a tellement changé que vous n'êtes plus obligé de faire ça. Si vous regardez le travail de Jack Kirby dans les années 70, vous remarquerez que même lui a utilisé des photocopies pour faire ses décors. Aujourd'hui on a beaucoup de ressources et de références facilement intégrables. C'est une évolution naturelle d'une tradition qui existe déjà. Le talent de l'artiste n'est pas en cause. Il retouche, amende, modifie, s'approprie les photos qu'il détourne et en fait de l'art. Et je crois que des artistes comme Alex Maleev ou Tommy Lee Edwards n'ont rien à envier aux artistes qui produisent des pages à l'ancienne. C'est juste autre chose. C'est vraiment pénible de dessiner les buildings de New York tout le temps parce que ce n'est qu'une texture dans la page. Les personnages

sont plus importants parce que ce sont eux qui font avancer l'histoire. Et ceux-là, je les dessine toujours à la main je vous rassure ! (rires) C'est même ce que j'aime le plus faire, dessiner les personnages. C'est pour cela que je suis devenu un artiste de comics. Vous vous rendez compte ! Je peux dire que je dessine des têtes pour vivre (rires).

Connu pour son approche réaliste, voir noire, Michael Lark n'a pas des goûts si tranchés qu'on pourrait le croire et est surtout "casté" par ses éditeurs...

Vous avez mentionné Alex Maleev qui vous a précédé sur Daredevil dont le style, quoiqu'un peu différent est, voisin dirons-nous. Comment avez vous appréhendé le changement, le fait de passer après lui ?

C'était assez intimidant pour tout avouer. Alex est l'un de mes artistes favoris au monde. J'ai acheté pratiquement tout ce qu'il a produit dans sa vie. Il est exceptionnellement doué. Je ne sais pas si quelqu'un peut dessiner comme Alex. La meilleure chose pour moi était donc... de ne pas trop me focaliser sur son travail (rires). Maintenant, avec le recul, ça ne me gêne plus de regarder ce que j'ai fait et ce qu'il a fait et ne plus me sentir mal (rires). Je suis aussi un grand fan de David Mazzuchelli et j'ai essayé autant que possible de m'imprégner de l'atmosphère qu'il utilisait lorsqu'il faisait **Daredevil**.

Avec tout ce que vous en dites, on a du mal à croire que vous ayez accepté de quitter Daredevil !

Oui... Vous avez raison, ce n'était pas mon choix. Ed était arrivé à un point où il sentait le besoin d'aller faire autre chose. Et dans un cas comme celui-là, Marvel a choisi de changer complètement l'équipe créative d'un coup. Mais, c'est vrai, j'aurais pu rester trois ans de plus sur **Daredevil** et en être parfaitement heureux. Vous savez, quand Ed et moi nous sommes rencontrés pour la première fois, on s'est bien sentis créativement parlant et très vite, la discussion a tourné autour des séries qu'on rêverait de faire et Daredevil s'est imposé tout de suite, pour tous les deux. Maintenant que j'ai réalisé mon rêve... Il faudrait que je m'en trouve un autre (rires).

Est-ce qu'il y a des séries que vous ne dessineriez jamais ou, par opposition, des séries qu'on ne vous a jamais proposées mais que vous prendriez bien en main ?

Oui, absolument ! Il y a des tas de séries ou personnages que j'aimerais dessiner. Mais **Daredevil** colle tellement bien à mon style... J'ai vraiment encore du mal à m'imaginer ailleurs. Mais il faudra bien que je m'y résolve.

Spider-Man vous irait comme un gant !

Oui, j'aimerais bien en effet. Et j'ai un fils de 9 ans qui trouverait son père drôlement plus cool s'il dessinait Spider-Man ! (rires) Il est moins intéressé par Daredevil, hélas... J'aimerais bien faire Hulk aussi, j'ai une tendresse particulière pour le personnage. Vous savez, ce serait vraiment bien que les éditeurs se disent : « *Hmmm, tiens, le dessinateur de* ***Hulk*** *est parti sur un autre projet, pourquoi n'appellerions-nous pas Michael Lark, il serait parfait !* » Mais ils ne le font jamais... (rires) J'adore Hulk pourtant. Batman également. Je crois que j'aimerais bien refaire un tour dans son univers à un moment dans ma carrière, parce que mon style lui irait vraiment bien, mais les éditeurs de DC ne semblent pas voir les choses comme ça. Je ne crois pas qu'ils m'aient vraiment donné la chance d'être un dessinateur de super-héros.

Peut-être que c'est parce que votre carrière peut laisser penser que vous les détestez !

Je ne crois pas... Mais certains éditeurs ont des idées reçues. Ils se disent : « *Oh Michael Lark, c'est le type qui ne sait dessiner que des gens qui parlent !* ». Ils ne considèrent pas que je pourrais faire autre chose si on m'en laissait la possibilité. J'ai été très reconnaissant à Joe Quesada d'avoir vu cela en moi, de m'avoir laissé la chance de dessiner **Daredevil**.

Et si vous proposiez un défi à vos éditeurs ! Prendre une série comme Iron Man par exemple, qui est associée à la technologie, à un certain style. Vous voir dessus serait une réelle surprise, un peu comme quand Alex Maleev a repris Daredevil, ça avait été un choc à l'époque. Ça ne vous tente pas d'aller voir Marvel pour prendre un pari comme cela avec vous ?

Oui... Je ne crois pas que je vais travailler sur un projet **Iron Man** dans un futur proche. Mais j'aimerais beaucoup faire une séne bourrée de technologie. Une fois encore, l'aspect digital de ma méthode de travail me permettrait de gérer sans souci avec des modèles 3D tout ce qui est techno. Dessiner tous ces appareils à la main sonnerait faux, mais là, avec mon style, ça collerait plutôt bien, ce serait fun. En prime, ça me donnerait une super excuse pour acheter cette nouvelle figurine d'Iron Man à 200 dollars ! (rires)

Sur Gotham Central, c'était, vous l'avez dit avec malice, une bande de flics qui parlent, c'était surtout une série qui faisait la part belle aux ambiances film/roman noir... Une ambiance qui vous colle un peu à la peau, consciemment ou inconsciemment !

Ça a évidemment à voir avec ma façon de dessiner. J'aime travailler sur les ombres et lumières, mettre des aplats noirs, jouer avec le storytelling pour définir le ton d'une série. C'est sûr que je le fais moins avec un mensuel. Là, sur mon prochain projet, qui sera plus court, je vais planifier des effets de lumières. Que voulez-vous, c'est la forme artistique que j'aime en tant qu'artiste et en tant que lecteur. Je trouve que le noir ajoute de la richesse

aux pages, aux scènes. Eh oui, j'adore l'ambiance "film noir", mais vous avez raison, je ne cherche pas à mettre cette ambiance partout consciemment dans mon travail. J'ai été considérablement influencé par des artistes comme Alex Toth qui savait utiliser le noir et la lumière pour donner plus d'intensité aux scènes. Je suis constamment en train d'apprendre à simplifier mon trait, mes dessins, pour les rendre plus efficaces.

Il est surprenant qu'on ne vous ait pas proposé de faire l'un des Marvel Noir...

C'est sûr, mais comme je travaillais sur un mensuel, ça aurait été délicat. Mais nul doute que cela m'aurait plu. Et je suis content que Tomm Cocker ait hérité de **Daredevil Noir** parce que c'est un artiste fabuleux.

Question design de personnages, vous en faites assez peu. Il y a eu Mister Fear dans Daredevil... Mais pour le reste, ce sont d'autres artistes qui font les designs dans Daredevil. Vous n'aimez pas ça ?

Je ne crois pas avoir véritablement redesigné Mister Fear. C'est juste qu'il n'avait pas de look figé dans le passé. On a plutôt unifié, mis de la cohérence, simplifié. Mon job en tant qu'artiste de comics est de rendre la lecture des planches agréables. Les artistes d'aujourd'hui ont tendance à charger les designs de personnages avec des tas de détails. Moi j'aime faire l'inverse. Un costume simple est meilleur. Spider-Man est le meilleur exemple. Le design de son costume est simple et intemporel. Dans **Daredevil**, c'est Marko Djurdjevic qui a designé la plupart des personnages dont Lady Bullseye. Lee Bermejo a aussi fait quelques designs, le Matador par exemple. Au départ, je devais le faire, mais Marvel demande les couvertures tellement à l'avance par rapport au reste qu'il a fini par s'en charger. Là, j'ai redesigné le Hibou qui a un rôle très important dans le dernier story arc. C'est fun parce que je lui ai rendu quelques éléments de son costume classique avec les chemises à jabot et la coupe en pointe. Il glisse avec sa cape comme avant... Je trouve qu'un personnage aussi vil que le Hibou ne peut exister qu'avec un costume vraiment ridicule, ça le rend encore plus dingue.

Dans Daredevil, il y a un personnage, Lily, dont le pouvoir est d'agir sur les gens grâce au parfum. Comment arrive-t-on à communiquer au lecteur les émotions d'un personnage dont le pouvoir est olfactif ?

C'est très difficile. J'ai toujours trouvé que mon design de personnage n'était pas satisfaisant. J'aurais aimé qu'on ait le temps d'expérimenter d'autres formes de narration quand Lily est à l'image, pour qu'on ressente bien la différence. Mais ça n'a pas été possible. Dans la saga de la prison (*Devil in Cell Block D*), j'avais pu expérimenter plusieurs choses pour qu'on comprenne bien la détresse de Matt, comment ses sens hyper-développés commençaient à lui jouer des tours. Mais après, tout s'est accéléré et on a été pris de court. Si j'avais eu le temps, je pense que j'aurais composé les planches avec de petites cases dans lesquelles on aurait vu des scènes issues de ses souvenirs. J'aurais aimé montrer qui elle était. Mais il y a tellement de manières différentes d'exprimer une même scène. Je ne peux pas dire avec certitude ce qui aurait fini sur la page finale.

Quels sont vos souvenirs de Terminal City, la première série Vertigo que vous avez faite et qui, d'une certaine manière, vous a lancé ?

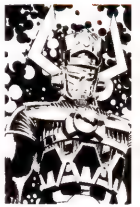
Ha ! **Terminal City** ! Je me rappelle d'avoir lutté comme un malade pour tenir les délais. Et c'était un temps où justement, comme on le disait tout à l'heure, les ordinateurs ne nous servaient pas autant que maintenant dans nos processus créatifs. C'était beaucoup, beaucoup de travail sur les décors... Une série de science-fiction est très exigeante. J'étais très frustré de ne pas avoir de temps pour faire les designs des buildings, les objets, les véhicules, comme je l'aurais voulu. En prime, il y avait de la comédie et le genre ne me va pas bien. Si je devais résumer, je dirais que **Terminal City**, ça a été 14 épisodes d'apprentissage du travail de dessinateur de comics !

TU TE JURE QUE TE N'ETAIS PAS AU COURANT DE TOUT CA...
ILS M'ONT JUSTE ILS M'ONT DONNE UN PARFUM. IL NE SENT RIEN.
MAIS IL EST CENSE ENVOUTER LE PREMIER...

En haut : il fallait bien qu'une femme fatale sur son parfum pour aveugler Daredevil, un effet pas évident à faire passer par l'image.

Wow ! Quelle confession !

Vous savez comment c'est... On ne finit jamais d'apprendre. Ceux qui vous disent qu'ils maîtrisent l'art des comics et n'ont rien à apprendre... eh bien, je me méfierais de leur jugement. Will Eisner disait, et ça s'est vérifié : « *je ne sais pas où je serais quand je mourrais mais je serais probablement en train de travailler sur un truc* ». Je continue d'apprendre à dessiner chaque jour. Et **Terminal City**, tout frustrant qu'il a été a été le projet qui m'a mis le pied à l'étrier, celui qui m'a permis d'arrêter de travailler dans un secteur qui ne m'intéressait pas pour ne faire que des comics. Ça a tout changé dans ma vie !



Quelle serait le défi ultime pour un artiste ? Dessiner un épisode sans dialogue mais en faisant qu'il soit parfaitement compréhensible ?

Oh non, ça ce serait facile ! Pour moi, les défis ce sont les scènes d'action. Il y a tellement de chorégraphies à garder en tête... Un comic-book avec uniquement des scènes de combat serait mon cauchemar ! (rires)

Est-ce qu'il y a un épisode en particulier que vous avez dû laisser filer mais dont vous étiez tellement insatisfait que vous le referiez intégralement si possible ?

Chaque case que j'ai fait dans toute ma carrière.

Non ! Vous plaisantez là...

Laissez-moi utiliser une métaphore... Dans le baseball, un batteur réussit son coup s'il frappe la balle 3 fois sur 10. Pour moi c'est pareil. J'ai l'impression d'avoir réussi mes planches si je réussis 3 cases sur 10. Mais c'est rare que j'aime autant de mon propre travail. Je suis toujours pollué par le timing, par la recherche de référence... Je ne suis pas serein. Sur mon prochain travail, je vais pouvoir me guérir de cela. J'aurais plus de temps, c'est une mini-série, et je vais sans doute m'encrer moi-même. Bon, pas question d'écrire non plus... Je suis nul ! (rires) Toutes mes idées de scénario sont terriblement cliché, on s'ennuierait à mourir à lire mes histoires. Je préfère me contenter des dessins (rires) en laissant de vrais auteurs écrire. Je n'aimerais pas être un artiste solo, j'aime faire partie d'un groupe

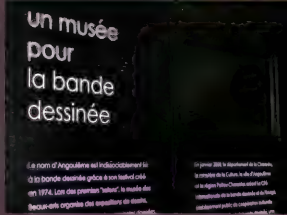
Propos recueillis par
Fabrice Sapolsky

ANGOULÊME ADOPTE LA BD POUR LA VIE

DIX ANS QUE LE MUSÉE DE LA BANDE DESSINÉE BASÉ À ANGOULÊME AVAIT RANGÉ UNE PARTIE DE SON PATRIMOINE. ON VOYAIT BIEN UNE PARTIE DE SES COLLECTIONS PAR LE JEU D'EXPOSITIONS TEMPORAIRES DANS LE CONTEXTE DE CE QUI ÉTAIT ALORS LE CNBDI (CENTRE NATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE ET DE L'IMAGE) MAIS DEPUIS 1999 ON ATTENDAIT DE VOIR SE PROFILER LE NOUVEAU MUSÉE, CELUI DU XXIÈME SIÈCLE. L'OUVERTURE LE 20 JUIN DE CE NOUVEAU TEMPLE DU NEUVIÈME ART MET DONC FIN À UNE DÉCENNIE D'ATTENTE... PETIT TOUR DU PROPRIÉTAIRE... ET DE QUELQUES OEUVRES QUI FONT RÊVER.

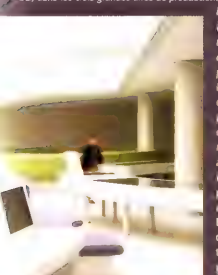
Ce n'est pas à nos lecteurs collectionneurs qu'on va l'apprendre : les livres et plus largement les objets de collections, ça prend de la place. Alors imaginez un endroit créé il y a quelques années, quand la BD jouait encore des coudes pour qu'on la reconnaisse en tant que forme d'expression artistique (et encore dans certains milieux cette reconnaissance tarde à venir). Imaginez que cet endroit grandisse au fur et à mesure de l'arrivée de nouvelles pièces, tandis que la lecture de la BD se démocratisait, que la production croissait. Et qu'on apprenait sur le tas ce qu'était un musée de la Bande Dessinée, quels étaient ses objectifs, sa cible, ses publics. En janvier 2991, le Musée de la BD ouvrait ses portes... devenues trop petites à peine huit ans plus tard. Il fallait quelque chose de décidément plus ambitieux, qui tiendrait à la fois du monument qu'on visite et du bunker qu'on protège. Gilles Ciment, directeur de la Cité internationale de la BD et de l'Image, définit l'opération comme « *une transfiguration et un épanouissement* ». C'est en tous cas le siège historique du CNBDI (le grand bâtiment Gaston, reconnaissable à son impressionnante façade) que les responsables de l'actuelle Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image ont trouvé le nouvel écrin, de l'autre côté de la Charente. Au bout d'un pont où veille une statue de Corto Maltese, on trouve les Chais, qui en ce mois de juin deviennent le nouveau musée de la BD. Un bâtiment à l'ambiance arrimée aux entrailles pleines de surprises.

La première ? La librairie du lieu. Dans bon nombre d'institutions thématiques, la « boutique » est cet endroit où l'on vend quelques cartes postales à l'attention du touriste. Ici, par la force des choses, on est la main dans la matière première, dans les allées de BD. C'est que l'histoire entre Angoulême et la BD ne se limite pas à un festival donné une fois l'an. C'est une passion qu'il faut faire vivre toute cette année avec un public qu'on sait par avance vers quoi se tourner. « *Paradoxalement, quand s'est créé cette librairie, il n'existait pas de grand rayon de BD dans les points de vente d'Angoulême. Et on n'avait pas forcément les mêmes facilités que dans certaines grandes villes pour obtenir des livres. Les gens qui voulaient s'intéresser à la BD ne savaient pas par quoi commencer. Parfois, il n'y avait même pas d'information sur ce qui sortait* » explique Monique Marchive, la responsable de la librairie du musée, qui confesse alors recommander au public autant qu'elle le peut des romans graphiques. Pourquoi ? Avant que les amateurs d'autres types de BD ne bondissent, reconnaissons qu'il y a des arguments : « *il y a des gens qui veulent lire des bandes dessinées mais qui ne veulent pas se lancer dans un cycle d'une quinzaine de tomes, même pas terminé. Nous avons parfois certains visiteurs qui ont commencé telle série dans les années 80... et qui pendant plusieurs ans voyant que l'histoire n'avançait pas vite, la laissaient de côté. Le roman graphique a l'avantage d'être auto-contenu... et d'être un livre avant d'être un objet* ». La différence ? Un livre se transporte beaucoup plus facilement qu'un album grand format qu'on ne peut glisser dans certains sacs. La logique en convaincra certains, en laissera d'autres sceptiques. Mais voilà finalement la problématique posée : un endroit consacré à la BD se doit d'accueillir tous ceux qui s'y intéressent et pas forcément



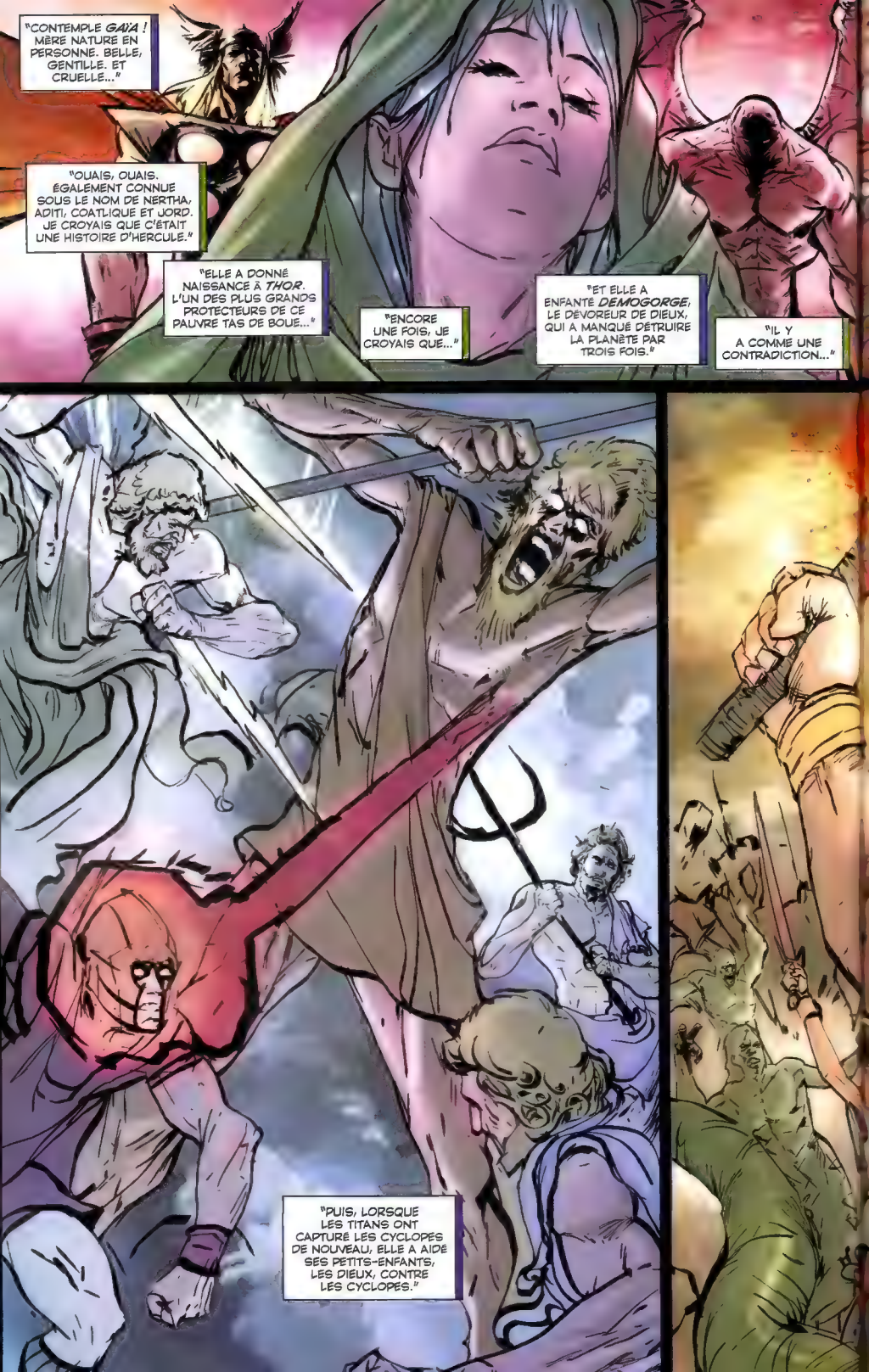
"Marvel ? C'était un cadeau empoisonné..."

Ils passent dans les rêveries de Houbs, ou les siennes. Ils sont là, sur des rayonnages, avec leurs couvertures familières, un Howard The Duck ou bonne pièce... Quelques milliers de comics offerts il y a quelques années par Marvel dans une quantité bien plus massive qui a, il faut bien le dire, un peu fondu comme neige au soleil. Jean-Philippe Martin, Directeur de l'action culturelle de la CIBDI évoque un peu plus haut « la fameuse cassette » qui a tant fait parler », allusion aux articles parus au moment de l'arrivée du stock, alors conséquent. « On nous en avait proposé beaucoup plus à la base. Ce fritsch même la mission d'inventaire avant qu'on ne finalise un accord qui nous semblait plus raisonnable ». Catherine Ferreyrolle, responsable de la bibliothèque, renchérit : « Finalement on en a reçu non plus 40 000 mais avec énormément d'exemplaires surnuméraires. Pour un même fascicule, on avait parfois jusqu'à 10, 60... 100 exemplaires. Nous avons essayé d'en faire profiter d'autres bibliothèques. Nous avons regroupé des collections qui sont parties au centre de la BD cordouane ou encore à Barcelone. Une fois traitée la collection complète, il nous en reste aux alentours de 5000 numéros. Le fin du compte ce dons c'était un peu un cadeau empoisonné. Mais nous avons quand même la collection Marvel la plus complète en Europe ». Jean-Philippe Martin du modérer : « C'était un cadeau empoisonné, oui, mais il aurait été difficile de le refuser... ».



HULK ÉCRASE PETIT HOMME EN JUPE !
PERUUUUUUM
NON ! PAR LA BARBE DU GRAND ZEUS, TU ES...
LE CHOC des TITANS
DA DA
DA DA
GAME OVER!
DINGUE.
OUCH.
DA DA
DA DA

ÇA ME FAIT MAL DE L'ADMETTRE, AMADEUS, MAIS TU AS SURPASSÉ LE LION DE L'OLYMPE.
VOILÀ CE QUI SE PASSE QUAND ON DÉFIE DES GENS PLUS JEUNES DE 3000 ANS À UN JEU VIDÉO.
AU MOINS, MON ÂGE ME DONNE DROIT À QUELQUE CHOSE QUI T'EST REFUSÉ...
LA BIÈRE !
HA HA.
JE NE SAISIS PAS.
LA BIÈRE, ATHÉNA. IL FAUT AVOIR 21 ANS POUR EN ACHETER...
ÇA, J'AI COMPRIS. C'EST LE RESTE QUI ME SURPREND.
TU JOUES À CE JEU DE HULK AVEC MON FRÈRE. ET VOUS NE PRONONCEZ PAS UN MOT SUR CE QUE VOUS VENEZ DE VIVRE.
POUR QUOI FAIRE ?
TU ÉTAIS LE PLUS GRAND SOUTIEN DE HULK, AMADEUS. TU AS PRESQUE DÉTRUIT LE S.H.I.E.L.D. POUR L'AVOIR TRAITÉ DE LA SORTE...*
... ET LÀ, NOUS SOMMES À MOINS DE 300 KM DU SITE DE L'ARMÉE OÙ IL EST SUPPOSÉ ÊTRE ENFERMÉ, SI L'ON EN CROIT LES INFOS. ET TU NE NOUS DEMANDES PAS DE COURIR L'AIDER À NOUVEAU ?
* VOIR LES RÉCENTS ÉPISODES DE L'INCROYABLE HULK.
J'AI PEUT-ÊTRE COMPRIS LA LEÇON.
QUI ÉTAIT... ?
C'EST TOI LA DÉESSE DE LA SAGESSE. À TOI DE ME LE DIRE.
C'EST TOI LE GAMIN LE PLUS INTELLIGENT DU MONDE. À TOI DE ME LE DIRE.
JE... JE SAIS LIRE ENTRE LES LIGNES. J'AI BIEN VU QU'IL SORTAIT TOUJOURS LES POINGS POUR PROTÉGER LES GENS DE PEU, MAIS AU FINAL...
... IL AURAIT VRAIMENT PU NOUS FAIRE TOUS TUER.
CE N'ÉTAIT PAS LA BONNE PERSONNE À SOUTENIR.
ET HERCULE EST LA BONNE PERSONNE ?
SI C'EST CE QUE TU CROIS...
BEN... C'EST UN GENRE DE HULK AVEC DE MEILLEURES BLAGUES.
... J'AI UNE HISTOIRE À TE RACONTER.


"CONTEMPLE GAÏA ! MÈRE NATURE EN PERSONNE. BELLE, GENTILLE. ET CRUELLE..."
"OUAIS, OUAIS. ÉGALEMENT CONNUE SOUS LE NOM DE NERTHA, ADITI, COATLIQUE ET JORD. JE CROYAIS QUE C'ÉTAIT UNE HISTOIRE D'HERCULE."
"ELLE A DONNÉ NAISSANCE À THOR. L'UN DES PLUS GRANDS PROTECTEURS DE CE PAUVRE TAS DE BOUE..."
"ENCORE UNE FOIS, JE CROYAIS QUE..."
"ET ELLE A ENFANTÉ DEMOGORGE, LE DÉVOREUR DE DIEUX, QUI A MANQUÉ DÉTRUIRE LA PLANÈTE PAR TROIS FOIS."
"IL Y A COMME UNE CONTRADICTION..."
"PUIS, LORSQUE LES TITANS ONT CAPTURÉ LES CYCLOPES DE NOUVEAU, ELLE A AIDÉ SES PETITS-ENFANTS, LES DIEUX, CONTRE LES CYCLOPES."

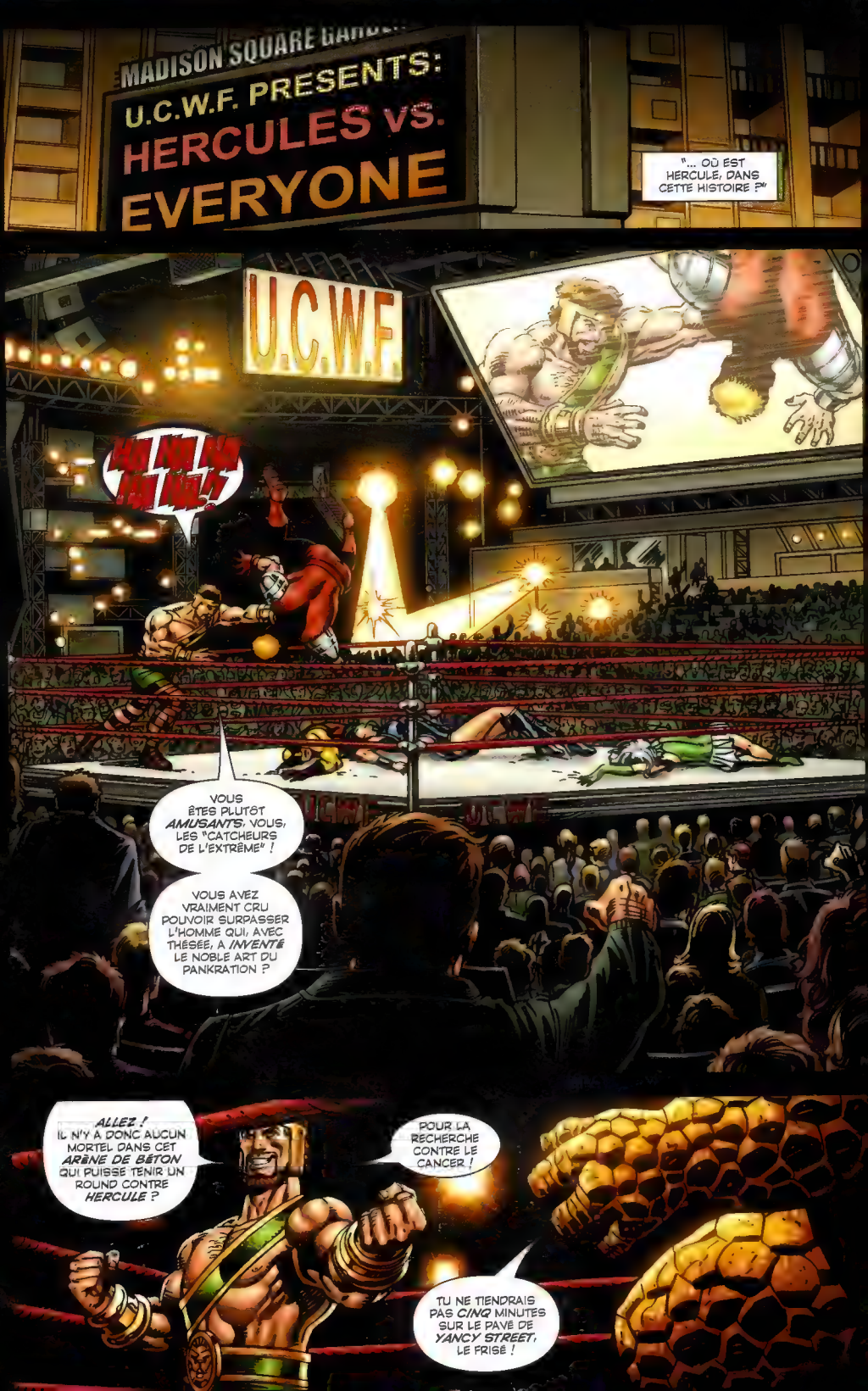
"SI J'ÉTAIS *POÈTE*, JE TE RÉPONDRAIS QUE LA VIE NE FLEURIT QUE SUR LE TERREAU DE LA *MORT*."
"MAIS J'AI BIEN TROP VÉCU POUR ME CONTENTER DE TELLES BANALITÉS. JE TE DIRAI DONC SIMPLEMENT QUE, PAR TROIS FOIS, GAÏA A ENVOYÉ SON ENFANT *DÉTRUIRE* SES ENFANTS."
"QUAND URANUS A BANNI SES *CYCLOPES*, ELLE LUI A ENVOYÉ SES *TITANS*."
"ET LORSQU'ELLE A EU PITIÉ DES TITANS, QUE LES DIEUX AVAIENT ENFERMÉS DANS LA SOMBRE PRISON DU TARTARE..."
"... ELLE A ENVOYÉ LES *GÉANTS*, LA PLUS JEUNE ET LA PLUS FOUGUEUSE DE SES CRÉATIONS, POUR ÉRADIQUER LES DIEUX."
"MAIS LES DIEUX ONT *TRIOMPHÉ* — GRÂCE AU LÉGENDAIRE HERCULE..."
"ET OLYMPE RESPLENDIT DE *GLOIRE* TANDIS QUE LES PAUVRES ENFANTS DE GAÏA SOUFFRENT DANS LES TÉNÈBRES."

"JUSQU'À CE QU'UN NOUVEAU MONSTRE ÉMERGE DE LEUR AGONIE."
"OVIDE CHANTE QUE CETTE RACE SAUVAGE QU'EST L'HOMME EST NÉE DU *SANG* DES GÉANTS ABREUVANT LA TERRE."

"AUJOURD'HUI, APRÈS DES MILLÉNAIRES, GAÏA VOULAIT *CROIRE*..."
"... QUE CELUI *QUI* POURRAIT DÉFIER LE FILS D'ODIN LUI-MÊME..."
"... N'ÉTAIT AUTRE QUE LE PLUS *JEUNE*, LE PLUS *PARFAIT* ET..."
"... LE PLUS *AIMÉ* DE SES ENFANTS TERRIBLES."

"MAIS AVANT QU'ELLE N'AIT PU AIDER CET ENFANT SAUVAGE..."
"DOCTEUR STRANGE, LE SORCIER SUPRÊME DU MONDE DES MORTELS, EST INTERVENU..."
"... ET A BANNI HULK À LA CROISÉE DES CHEMINS, UNE TERRE MYSTIQUE ENTRE LES UNIVERS, DONT LES MILLIONS DE PORTAILS POUVAIENT CONDUIRE HULK À DES MILLIONS D'AUTRES MONDES."
"STRANGE A FAIT CELA POUR AIDER HULK — POUR L'ENVOYER EN QUÊTE D'UN FOYER — ET LE RAMENER À LA CROISÉE DES CHEMINS S'IL N'Y TROUVAIT PAS LE BONHEUR."
"MAIS, DANS CHACUN DE CES MONDES, CET ENFANT DE LA RAGE N'A TROUVÉ QUE HAINE ET PEUR."
"JUSQU'À CE QUE GAÏA ÉPROUVE DE LA PITIÉ..."

GRRR
"ET QUE NOUS, FIERS OLYMPIENS..."
RRRRR
GRRAAAAAAAH!
BABAM
WAAAAAM
"... ÉPROUVIONS LA PEUR !
"OK, POUR LA DERNIÈRE FOIS..."


MADISON SQUARE GARDEN
U.C.W.F. PRESENTS:
HERCULES VS. EVERYONE
"... OÙ EST HERCULE, DANS CETTE HISTOIRE ?"
U.C.W.F
VOUS ÊTES PLUTÔT AMUSANTS, VOUS, LES "CATCHEURS DE L'EXTRÊME" !
VOUS AVEZ VRAIMENT CRU POUVOIR SURPASSER L'HOMME QUI, AVEC THÉSÉE, A INVENTÉ LE NOBLE ART DU PANKRATION ?
ALLEZ ! IL N'Y A DONC AUCUN MORTEL DANS CET ARÈNE DE BÉTON QUI PUISSE TENIR UN ROUND CONTRE HERCULE ?
POUR LA RECHERCHE CONTRE LE CANCER !
TU NE TIENDRAIS PAS CINQ MINUTES SUR LE PAVÉ DE YANCY STREET, LE FRISÉ !

BENJAMIN GRIMM ! ENFIN UN ADVERSAIRE DIGNE DE MOI !
ET BIEN PRATIQUE, PUISQUE TU AS ORGANISÉ CES JEUX DU CIRQUE, N'EST-CE PAS ?
TRÈS BIEN ALORS : EN GARDE !
OUI, COMME ON DIT CHEZ NOUS...
ÇA VA CASTAGNER !
SI, PAR "CASTAGNER", TU VEUX DIRE ME LAISSER ASSEZ D'ESPACE POUR UN GASTRIZEIN...
OUCH !
ZWOK !
... ALORS JE NE PEUX QU'ABONDER DANS TON SENS !
J'AI CRÉÉ CETTE PRISE DE TALON EN L'HONNEUR DE L'INTRÉPIDE ACHILLE, LE CONQUÉRANT DE TROIE.
QUI VÉNÉRAIT MON FRÈRE ARÈS, MAIS J'ESSAYE DE NE PAS LUI EN TENIR RIGUEUR.
AAAHH !
TU VOIS, AMI GRIMM ? TON ENVELOPPE DE PIERRE NE T'EST D'AUCUNE UTILITÉ SI J'UTILISE TES LÉGENDAIRES TENDONS CONTRE TOI.
VA... VOIR AILLEURS SI J'Y SUIS...
CESSE CES JEUX DE MORTEL, HÉROS ENTRE TOUS !
ZEUS PANHELLENIOS REQUIERT TA PRÉSENCE EN OLYMPE SUR-LE-CHAMP !
TRÈS BIEN, HERMÈS.
SI TU ME PROPOSES UN PASSE-TEMPS UN PEU PLUS STIMULANT...

"JE TE SUIVRAI AVEC JOIE ET RECONNAISSANCE !"
TIENS-TOI PRÊT, CALLIAS ! J'ENTENDS UN ÉTRANGER ÉMERGER DES BUISSONS...
EST-CE UN DE CES BOUCHERS DE LA TYRANNIQUE OLYMPE ?
POINT, FRÈRE ZENO... ON DIRAIT UN DE NOS FRÈRES DE GAÏA, AUSSI VERT QUE LA MÈRE DE LA TERRE ELLE-MÊME.
SA COULEUR M'IMPORTE PEU DEPUIS QUE CE MAUDIT ZEUS M'A BRÛLÉ LES YEUX. MAIS JE SENS ÉGALEMENT UN ESPRIT NOBLE, EMPLI DE COMPASSION.
PRENDS PLACE, COUSIN. BOIS ET RÉGALE-NOUS DU RÉCIT DES AVENTURES OU INFORTUNES QUI T'ONT AMENÉ DANS CE FICHU ENDROIT...
GRRRRR?
GULP GULP GULP
CALLIAS, SI J'EN CROIS SON TON GUTTURAL, NOTRE COUSIN N'A PAS REÇU LA BÉNÉDICTION DE LA PAROLE.
ALORS NOUS SOMMES TOUS DES DÉMI-HOMMES, PUISQU'UN ÉCLAIR DU TYRAN T'A ARRACHÉ LES YEUX...
... ET QUE CE SAUVAGE DE DIEU DE LA GUERRE M'A TRANCHÉ LE BRAS AU COURS DE LA MÊME BATAILLE.
C'EST LA SEULE RAISON POUR LAQUELLE LES LÉGIONS DE ZEUS NOUS ONT ÉPARGNÉS ALORS QU'ILS ONT MASSACRÉ NOS FRÈRES...

... ET QU'ILS ONT ENFERMÉ LEURS CORPS BRISÉS DERRIÈRE LES PORTES DE LA PRISON DU *TARTARE*
C'EST POUR LEUR RENDRE *HOMMAGE* QUE NOUS NOUS RETROUVONS ICI POUR DÉGUSTER LE GIBIER DU JOUR.
NOUS PRIONS POUR QUE SON SUCCULENT ARÔME PÉNÈTRE LES PROFONDEURS DU SOMBRE ROYAUME DE *PLUTON*.
ET RAPPELLE DES JOURS PLUS HEUREUX À NOS FRÈRES.
ALORS VOILÀ CE QU'EST DEVENU NOTRE TROPHÉE.
ET SA *RAGE* A FAIT TREMBLER LES PILIERS DE L'OLYMPE IL N'Y A PAS SI LONGTEMPS. TU NE CROIS PAS QUE...
JE CROIS QUE TU ES UNE *FEMME*, ATHÉNA.
ET QUE TU RÉFLÉCHIS *COMME* UNE FEMME.
CELA FAIT DES JOURS QUE NOUS *TRAQUONS* CE SANGLIER CALYDONIEN.
QUE JE SOIS *DAMNÉ* SI JE LAISSE UN DUO DE *GÉANTS* RAMOLLIS NOUS LE DÉROBER !
EST-CE *SAGE*, ARÈS ?
ON DIRAIT QUE LE MONSTRUEUX HULK, DE CES MORTELS APPELÉS *VENGEURS**, APPRÉCIE LEUR HOSPITALITÉ.
HUM...
TOUCHÉ.
* LE GÉANT VERT ET LES VENGEURS SONT VENUS EN OLYMPE UNE SEMAINE ETC... PITIÉ VOUS LE SAVIEZ DÉJÀ !

ZENO ! CALLIAS !
CETTE VOIX, TREMBLANTE DE SAUVAGERIE... FRÈRE, DIS-MOI QUE CE N'EST PAS...
QUE FERAIS-JE D'UNE TELLE OFFRANDE ?
EN VÉRITÉ, LES VAINCUS, VOUS VOUS ÊTES ARROGÉS UN PRIX QUI ME REVIENT.
PWAMM
OUIDA. LE SAINT BERSERK LUI-MÊME !
QUOI, ENCORE, FILS D'HÉRA ? TU VIENS PRENDRE MON AUTRE BRAS ?
"JE SUIS SÛRE QUE HULK N'A PAS COMPRIS LA NATURE DU CONFLIT."
MAIS VOUS NE POURREZ VOUS REPAÎTRE DE MON TROPHÉE...
... QUE SI VOUS M'EMPÊCHEZ D'ALLER RÉCUPÉRER CETTE VIANDE À MÊME VOS GORGES !
"TOUT CE QU'IL A COMPRIS, C'EST QU'ON MENAÇAIT CEUX QUI L'AVAIENT HÉBERGÉ."
FUIS TANT QUE TU LE PEUX, REJETON BÂTARD DE LA SCIENCE.
CETTE INSULTE N'EST LE FAIT QUE DE TES HÔTES. MAIS TU PARTAGERAS LEUR DESTIN SI TU NE T'ÉCARTES...
SHHKKSSHH!!
... PAS... ?
PAR QUEL PRODIGE... ?

"... ET C'EST TOUT CE QU'IL AVAIT BESOIN DE SAVOIR !"
TAW-
-PRAWNNCH
CRACK
KRAAGHHH!!
KAPLACK!
LE SILENCE... ÇA VOUDRAIT D'IRE QUE...
C'EST LA RÉALITÉ, ZENO ! NOTRE AMI DE JADE A EU RAISON D'ARÈS.
PEUT-ÊTRE... NON, ÇA DOIT ÊTRE UN SIGNE DE GAÏA !
BRAVO, COUSIN ! MAIS TA BATAILLE NE FAIT QUE COMMENCER !
LES GUERRIERS OLYMPIENS NE TARDERONT PAS À APPRENDRE QUE L'UN DES LEURS EST TOMBÉ. ILS NE CONNAÎTRONT PAS LE REPOS AVANT DE S'ÊTRE VENGÉ DE NOUS TROIS...
... À MOINS QUE TU PRENNES LES DEVANTS !
TU VOIS LE MONT OLYMPE, LÀ-BAS ?

C'EST LÀ QUE RÉSIDENT TES ENNEMIS !
"CERTAINS PRÉTENDENT QUE LE MONT OLYMPE, COMME TOUS LES PARADIS INACCESSIBLES, EST UNE MÉTAPHORE DE LA DIFFICULTÉ À ATTEINDRE L'ILLUMINATION SPIRITUELLE."
OH OUI, COUSIN !
DÉCIME TOUS LES OLYMPIENS !
"SI C'EST VRAI, ALORS HULK DOIT ÊTRE L'ÊTRE LE PLUS SPIRITUEL DE LA PLANÈTE..."
RRRRAAAAAAAAHHH!!
"PARCE QU'IL NE LUI A FALLU QU'UN SEUL SAUT POUR L'ATTEINDRE."
DOIS-JE DONNER L'ORDRE D'ÉVACUER LA VILLE, SEIGNEUR ?
JAMAIS, HÉBÉ !
NOUS NE POUVONS QUE PRIER POUR QUE MON MESSAGER AIT TROUVÉ TON MARI SUR LE PLAN DES MORTELS ET...

HULK, S'IL TE PLAÎT !
JE SUIS SÛR QUE LES AUTRES DIEUX SONT DE FORMIDABLES ADVERSAIRES...
... MAIS SI TU VISITES MANHATTAN, TU VAS VOIR LE *DEUXIÈME* PLUS HAUT IMMEUBLE DE LA VILLE, OU L'EMPIRE STATE ?
TU ADMIRERAIS TOUS LES TABLEAUX DE PARIS SANS JETER UN ŒIL À *LA JOCONDE* ?
DE MÊME, SI TU AS FAIT LE DÉPLACEMENT JUSQU'À *OLYMPE* POUR TE *BATTRE*...
... CE SERAIT PUREMENT ET SIMPLEMENT MALPOLI DE PERMETTRE À UN AUTRE QUE *LE PRINCE DE LA PUISSANCE* DE T'OFFRIR...
RAAAAAAARRRGHHH !!
... LE *CADEAU* !

CE CADEAU QU'EST LE COMBAT !
RUURRHH ?
"LORSQU'UN MORTEL PRATIQUANT LE PANKRATION UTILISE UNE PROJECTION À DEUX JAMBES, IL PEUT ÉCRASER LA TÊTE DE SON ADVERSAIRE AU SOL DANS UN IMPACT DE PLUS DE 1200 KG."
"LORSQUE HERCULE LE FAIT..."
KRAKABAKA
"C'EST COMME ÊTRE ÉCRASÉ CONTRE UNE MONTAGNE..."
"... PAR UN JUMBO JET..."
... À PLEINE VITESSE...
... PILOTÉ PAR UN SOCIOPATHE DE PREMIÈRE !
PLOORGGG!!
VAS-TU T'INCLINER ?
WOK! CHOK! WOK! KRAK! PUNCH! BOP! KRAK! CHOK! WOK! WOK! WOK! WOK! PUNCH!
THOOP! POK! WOK! TWIK! PUNCH! WOK! WOK! WOK! KRAK! PUNCH! BOP! BOP! PUNCH!
MONSTRE ! ENCORE UNE FOIS...
... VAS-TU T'INCLINER ?

GRRAAAAAGHH
QUE... ?
TU M'AS... TU M'AS REPOUSSÉ *SIMPLEMENT* EN UTILISANT TES *PECTORAUX* ?
TU ES UN *SPÉCIMEN* INTÉRESSANT, CRÉATURE !
ET DIRE QUE, PENDANT UN *MOMENT*, J'AI EU PEUR QUE TU SOIS UN DÉFI *MOINS* INTÉRESSANT QUE *DEMOLITION DUNPHY*...

QU'EST-CE QUE VOUS MURMUREZ ?
PARLEZ PLUS FORT SI VOUS VOULEZ QUE

RRRAAAHHH!!
TU M'AS EU PAR *SURPRISE* TOUT À L'HEURE, MONSTRE...

JE VAIS ME FAIRE UN *PLAISIR* DE TE RENDRE LA PAREILLE !
NON !
ZWAAKK!
AUCUN HOMME, NI MÊME ARÈS, NE SALIRA MON HONNEUR EN ATTAQUANT UN ADVERSAIRE HONORABLE PAR TRAÎTRISE !

SAGES PAROLES, PETIT FRÈRE !
CE CARNAGE A ÉTÉ PROVOQUÉ PAR UNE ATTAQUE GRATUITE D'*ARÈS* CONTRE LES AMIS DE HULK.
TU N'AS JAMAIS DIT QUE LA VÉRITÉ, ATHÉNA MA SŒUR...
... ALORS PEUT-ÊTRE QUE NOUS DEVRIONS DÉCLARER LE MATCH NUL.

QU'EN DIS-TU, MONSTRE ? ACCEPTES-TU LE *SERMENT* D'HERCULE QUE LE DIEU DE LA GUERRE NE VOUS MENACERA PLUS, TOI ET LES TIENS ?
"PENDANT UN INSTANT, ON AURAIT DIT QUE HULK ALLAIT ACCEPTER L'OFFRE DU LION DE L'OLYMPE."

"ET PUIS..."
SSSKRRRRRREEEE--

--EEEEEHAHRRRK!--
--KRAAKOOOM!
GRRRAAAAA!
OH OUI, MES ENFANTS ! TROUVEZ VOTRE GRAND FRÈRE, ZEUS.
ET DITES-LUI...
... QUE PAPA EST RENTRÉ !
"EH OUI, CRONOS LE SANGUINAIRE ÉTAIT ENFIN DÉLIVRÉ..."

"... ET DÉTERMINÉ À FAIRE SUBIR SA TERRIBLE VENGEANCE AUX USURPATEURS DE SON TRÔNE."
REGARDEZ EN BAS, OLYMPIENS !
ET PRÉPAREZ-VOUS À DÉFENDRE NOTRE PÈRE, ZEUS !
NON, MON FRÈRE, REGARDE LÀ-HAUT !
DEMOGORGE !
C'EST UNE AFFAIRE DE FAMILLE ! TU N'AS RIEN À FAIRE ICI !
DÉVOREUR DE DIEUX ! RENTRE CHEZ TOI, DANS LE SOLEIL !
SI LES GÉANTS GAGNENT...
SI OLYMPE TOMBE...
... ALORS L'AXE COSMIQUE DÉRIVE.
ET LE DÉVOREUR DE DIEUX...
...SE REPAÎT.

DOIS-JE LE TUER POUR VOUS, PÈRE ?
CLONK!
UN INSECTE TEL QUE TOI POURRAIT À PEINE...
!DIOT. IL A DÉVORÉ LES ANCIENS DIEUX EUX-MÊMES. S'IL RECOMMENCE, IL POURRAIT CONSUMER LE ROYAUME ENTIER, ET LA SPHÈRE HUMAINE QU'IL ABRITE.
TAIAUT, MES FILS. CE HULK A RAISON.
LES GÉANTS ONT COMMENCÉ CE COMBAT. NOUS ALLONS LE...
GAH!
PÈRE !
TON FRÈRE PRÉTEND QUE CE TEMPS PASSÉ PARMI LES HUMAINS T'A RAMOLLI.
PROUVE-LUI LE CONTRAIRE...

... ET APPORTE-MOI LA TÊTE DE CHAQUE GÉANT QUI OSE NOUS DÉFIER !

SHHAAAGGG!
ATTENTION, COUSIN !
CRONOS MANIE CETTE LAME AVEC AUTANT D'ACUITÉ QUE MOI !
TOUT DE MÊME ! COMMENT A-T-IL PU CONFONDRE TA PUANTEUR...
... AVEC CELLE DES DIEUX...
UKKK...
GRRRAAAAA!

CRONOS !
HERCULE, LE DÉVOREUR DE DIEUX ARRIVE !
QU'IL VIENNE !

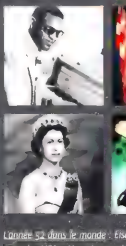
LES DIEUX ONT *TRIOMPHÉ*, DÉMOGORGE !
TU N'AS AUCUN DROIT ICI !
MAIS SI C'EST UN *REPAS* QUE TU VEUX, JE PEUX T'EN *ENFONCER* UN AU TRAVERS DE LA *GUEULE* !
HA.
CHAQUE CHOSE EN SON TEMPS, PETIT DIEU.
UN BAN POUR...
... HERCULE !
FLÉAU DES GÉANTS ! OPPOSANT DES DÉMONS ! LION DE L'OLYMPE !
AH, MAIS JE N'ÉTAIS PAS SEUL !
PRENDS MA MAIN, MON AMI...

HULK ?
"LE SORTILÈGE DU SORCIER S'ACTIVA..."
"... EMMENANT ENCORE UNE FOIS HULK LOIN D'UN MONDE QU'IL NE COMPRENDRAIT PAS..."
"... LE RAMENANT DANS SA SOMBRE PRISON ÉTERNELLE."

JE SAIS CE QUE TU PENSES. TU VEUX TROUVER DES EXCUSES À HERCULE, COMME TU L'AS FAIT POUR HULK.
HERCULE ÉTAIT AVEUGLÉ PAR LA BATAILLE, ET CÆTERA.
MAIS ZEUS AURAIT ORDONNÉ DE LES TUER DE TOUTE MANIÈRE.
ET HERCULE, SON FILS, LE LION DE L'OLYMPE...
... AURAIT OBÉI.
TU NE SAIS PAS DE QUOI TU PARLES.
AU TEMPS POUR MOI. TROIS SEMAINES T'EN ONT BIEN SÛR APPRIS BIEN PLUS QUE MES TROIS MILLÉNAIRES EN COMPAGNIE DE MON FRÈRE.
POURQUOI... ? POURQUOI ME RACONTES-TU ÇA ?
PARCE QUE TU AS CHOISI DE FAIRE ROUTE AVEC LES TITANS, AMADEUS.
ET SI TU REFUSES D'ACCEPTER QUE LES DIEUX DOIVENT PARFOIS SE COMPORTER EN MONSTRES...
... TU POURRAIS CAUSER NOTRE PERTE À TOUS.
FIN

1952

LES COMICS REFLÈTENT SOUVENT LE CONTEXTE SOCIAL ET POLITIQUE DE LEUR ÉPOQUE. EST-CE VRAIMENT LE CAS ? COMIC BOX REMONTE LE TEMPS ET FAIT LE LIEN ENTRE RÉALITÉ ET FICTION. UNE ANNÉE DE COMICS POUR UNE ANNÉE "EN VRAI". COMPARATIF ET PERSPECTIVES...



L'année 52 dans le monde : Eisenhower est élu Président des USA - Hussein prend le pouvoir en Jordanie - Elizabeth II devient reine d'Angleterre - Mort d'Evita Peron - Au cinéma : Jeux Interdits, Viva Zapata, Singin' in the Rain... Musique : premier disque de Roy Charles. Débuts de Brassens. Création du Marsupilami, d'Astro le Robot ou Japon.

ILS ONT DÉBUTÉ CETTE ANNÉE-LÀ...

- Sergeant Rock (Our Army at War #1, juin 1952)
- Phantom Stranger (Phantom Stranger #1, août 1952)

Comme notre deux premières pleines du monde des comics, 1952 s'annonçait à la base comme une année quelconque. L'euphorie des années 1940 (l'âge d'or) est loin et DC n'a pas encore eu l'idée [illegible] (l'âge d'argent).

Dans les années 50, les super-héros n'ont plus la banane. Le public s'est lassé des aventures guerrières des premières années, dont la popularité a été soutenue par la Seconde Guerre mondiale. Les lecteurs plébiscitent désormais les comics d'aventure, de romance, de western et d'horreur.

DC Comics, [illegible] de [illegible] à cette époque. Mais quelques petits challengers impriment rapidement leur marque : EC Comics. Fondé par William Gaines, le label s'est spécialisé dans les comics pour adultes horrifiques notamment (**Tales from The Crypt**, **Weird Science**, etc). 1952 est son apogée*. William Gaines n'est pas un inconnu dans le milieu puisqu'il est le fils de Max Gaines, fondateur de All American Comics, l'un des ancêtres de DC. William Gaines voit, impressionné les années se succéder et décide de lancer, avec son compère Harvey Kurtzman, **Mad Magazine**. Ce titre, au départ humoristique, est un magazine satirique illustré par des artistes aussi célèbres que Wally Wood ou John Severin à ses débuts. Lancé en août 1954, **Mad** va devenir une référence absolue en matière de magazines satiriques (il est encore publié aujourd'hui, par DC Comics, qui l'a récupéré dans les années 80).

Quant à Marvel Comics [illegible], il n'existe pas encore. Ce nom, tout comme sous sa forme actuelle. Timely Comics, qui éditait **Captain America** a cédé sa place à Atlas Comics en 1951. Et pour ce petit label, en proie à des difficultés financières, 1952 n'est pas la meilleure année, loin s'en faut. Captain America est toujours publié mais son contenu est bien différent de celui des origines. La seule autre nouveauté marquante de l'année est la création du comic-book **Journey Into Mystery**, en juin 1952. Clairement, il n'y a rien de la série n'est pas ce que l'on peut appeler un classique absolu, mais c'est dans ce titre qu'apparaîtra, au #83, Thor l'Asgardien.

[illegible] 1952 [illegible] Superman avec George Reeves qui démarre en noir et blanc. Moins connus les **Blackhawks** (une brigade qui lutte contre les Nazis pendant la guerre, publiée également par DC Comics) sont aussi les héros d'un serial produit par la Columbia.

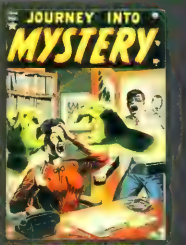
Pour une année "sans", 1952 est finalement bien riche.

JM

* Trois ans plus tard, les célèbres comptes-rendus de Massachusetts et des théories de Fredric Wertham mettront un terme à l'aventure EC Comics.

MAD MAGAZINE
Parodie connaît un [illegible] Aquan Canard Enchaîné. Il se mue bien vite en magazine et devient une [illegible]

DÉJÀ PUBLIÉ DEPUIS QUELQUES ANNÉES : LES QUOTIDIENS SNOOPY, CRAPAUD ET COMPAGNIE ET LES PREMIÈRES DÉMARCHES EN COMICS DANS TINTIN. TOP COMICS #173 ET [illegible]



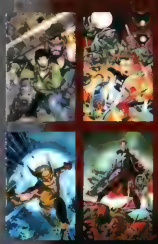
JOURNEY INTO MYSTERY
La future "demeure" de Thor !

LES COMICS DE 1952, C'EST AUSSI...

- Sensation Comics, avec Wonder Woman est arrêté en juin après 10 ans et 109 numéros.
- All-American Comics (DC) devient All-American Man of War en août.
- Le futur classique, House of Secret démarre (jaunâtre) chez DC.
- Un des éditeurs de comics qui comptait à l'époque était Ziff-Davis (une maison qui s'est ensuite reconvertie exclusivement dans les magazines). En 1952, l'éditeur publiait déjà des comics de G.I.Joe et quelques autres revues d'aventures comme He-Man (rien à voir avec les Maîtres de L'Univers) ou Space Patrol.

MINE DE RIEN, FRED VAN LENTE EST EN TRAIN DE S'IMPOSER COMME UNE DES VALEURS SÛRES DE MARVEL. UN SCÉNARISTE POLYVALENT FAÇON COUTEAU SUISSE CAPABLE DE PASSER DES MARVEL ZOMBIES AUX TITRES JEUNESSE DE LA MAISON DES IDÉES EN PASSANT PAR LA CASE HERCULE (UNE SÉRIE QUI NE MANQUE VRAIMENT PAS D'INTÉRÊT). DE LA JEUNESSE, DES DIEUX, DES ZOMBIES, SPIDER-MAN, LES X-MEN FAÇON "NOIR" ET MÊME... EMINEM ! L'ÉCLECTIQUE FRED VAN LENTE SEMBLE À L'AISE PARTOUT. SI VOUS ÊTES PASSÉ À CÔTÉ DE SES TRAVAUX SANS VRAIMENT Y FAIRE ATTENTION, IL EST TEMPS DE VOUS Y FAIRE, CE GARÇON EST PARTI POUR DURER...

- Incredible Hercules (Marvel)
- Wolverine: First Class (Marvel)
- Power Pack: Day One (Marvel)
- Marvel Zombies Vol.3 (Marvel)
- Marvel Zombies Vol.4 (Marvel)
- X-Men Noir (Marvel)



L'INCROYABLE FRED

Vous avez récemment scénarisé un épisode très particulier puisqu'il réunit le rappeur Eminem et le Punisher. Qu'est-ce qui a fait que ce soit vous qui écriviez cet épisode plus que n'importe quel autre scénariste de Marvel ?

Je suis un fan d'Eminem depuis très très longtemps. Et j'ai fait un comic-book indépendant il y a quelques années qui s'appelait Action Philosophers. À cette époque, je parlais à des boites d'animation qui étaient intéressées par mon concept. Il se trouve que parmi mes contacts dans l'animation se trouvait un gars qui avait réalisé le clip Mosh d'Eminem. Comme je ne connaissais pas la chanson, je me suis rué sur le net pour voir le clip, puis j'ai acheté l'album et finalement... La discussion n'a pas abouti. Deux ans plus tard, je déjeune avec l'un de mes éditeurs chez Marvel, Nate Cosby, qui s'occupe aussi des "custom comics" (des comics créés pour un client particulier, NDLR). Et il me parle d'un projet avec Eminem et le magazine masculin XXL. Là, je lui dis que je suis un gros fan d'Eminem, un truc qui ne saute pas vraiment aux yeux quand on me croise dans la rue (rires). Bref. Et le temps que je rentre à la maison après le déjeuner, il m'appelle pour me dire "hey, tu ne veux pas écrire ce comic-book Eminem/Punisher ?" Et voilà ! C'était plutôt fun. Je n'avais jamais écrit le Punisher auparavant, je n'étais d'ailleurs pas très familier avec le personnage. Eminem et son manager avaient de nombreuses suggestions. Il fallait que ça se passe à Détroit. Il fallait qu'il y ait Barracuda... Comme c'était un comic-book de 16 pages seulement, on a commencé par écouter religieusement ce qu'ils voulaient. Eminem devait y apparaître avec une certaine posture. Il ne s'agissait pas de faire une équipe Punisher/Eminem pour aller chasser les dealers. Non, Eminem voulait apparaître comme un caïd. Mais tout s'est super bien déroulé. L'écriture en soi n'a pas pris longtemps, deux jours tout au plus. Après il y a eu une plus longue période de validation par Eminem et son staff. En plus, Em' était en train de filmer un clip pour son nouvel album... Donc réunir tout le monde au téléphone en même temps pour mettre les choses au point n'a pas été aisé. Mais tout s'est bien terminé. Une expérience enrichissante.

Après le succès de l'apparition d'Obama et le buzz autour d'Eminem, la tendance semble être au retour des peoples dans les comics... Vous pensez que c'est juste un gimmick, un truc marketing, ou y voyez-vous le moyen de ré-ancrer les comics à la réalité ?

Je pense que cela dépend des cas. Pour ce qui est d'Eminem, il était clair depuis le début qu'il voulait faire un comic-book dans le cadre du lancement de son nouvel album. L'histoire de Spider-Man avec Barack Obama a été pensée autrement. Là, il s'agissait simplement de la volonté de Steve Wacker, l'éditeur des séries Spider-Man chez Marvel, qui avait noté pendant la campagne présidentielle qu'Obama était un fan de Spider-Man, et a décidé de l'inclure dans un épisode spécial à la mesure du changement que représentait ce nouveau Président. Est-ce que c'est une tendance ? C'est difficile à dire. Je crois que parce que vous avez deux personnalités publiques comme le Président des USA et une star du Rap qui avouent qu'ils aiment les comics, cela change beaucoup de choses. Et même si cela paraît très "cliché" de le dire, les comics ne sont plus ce truc de nerd honteux qu'ils étaient auparavant. C'en est presque "hip" (branché, NDLR) et choquant ! (rires)... L'ado de 14 ans que j'étais arriverait à peine à le croire.

En même temps vous étiez en avance sur cette tendance : la série qui vous a fait remarquer aux USA, en 2005, s'intitulait "Action Philosophers" et utilisait des personnages comme Nietzsche, Freud, Marx... Il y a même Platon en train de hurler "Plato Smash !". Comment vous est venue l'idée d'un tel "avni" ?

On est tombés dedans, Ryan Dunlavey, l'artiste qui m'a accompagné sur ce projet, et moi. Au départ, ça devait simplement être une biographie illustrée de Friedrich Nietzsche. Un truc satirique qui faisait écho à ses concepts philosophiques. Et je me suis dit, on n'a qu'à ouvrir sur une splash page, le mettre dans un costume de Superman avec le "Ü" sur le torse. Et le gag était que vous ne pouviez comprendre ce comic-book qu'en achetant la figurine de Nietzsche ! (rires) D'où le titre... Action Philosophers ! Après Nietzche, nous avons montré ça à un magazine satirique qui nous en a commandé d'autres. Alors, nous avons fait Platon et aussi le père fondateur du Bouddhisme. Puis le magazine a eu des difficultés de financement et nous nous sommes retrouvés avec beaucoup de matériel sur les bras. Nous avons fait le tour des éditeurs mais personne n'a voulu de nous. Alors nous avons postulé chez Xeric qui est une fondation créée par Peter Laird, le co-créateur des Tortues Ninja. Ils aident financièrement les créateurs qui veulent s'auto-publier. Et voilà ! Le premier numéro d'Action Philosophers s'est très bien vendu, on a des tas de projets en ce moment sous notre propre bannière Evil Twin Publishing, ET... en novembre, juste à temps pour Noël, le recueil de toutes les histoires d'Action Philosophers avec 4 nouvelles histoires inédites sera disponible dans tous les bons comic-shops !

Ces temps-ci on vous voit partout chez Marvel ! Vous avez quatre ou cinq projets en même temps ! Est-ce que c'est parce que vous habitez à côté de chez Marvel ? Ils vous voient souvent et ils vous proposent des trucs ?

(rires) Il est sûr que ça ne me dessert pas en tous cas d'être un des régionaux de Marvel. Mais il faut l'avouer, j'écris vite. Très vite. Et puis il y a le programme de publication de Marvel. Parfois, j'écris

En haut : Savage She-Hulk, la nouvelle série du scénariste.

Ci-dessous : X-Men Noir, une réinterprétation de l'univers mutant.

des comics et ils sont emplis en attendant le bon moment… Comme s'ils attendaient un bus pour les emmener vers les boutiques ! Maintenant que je tâte du comic-book hebdomadaire (avec Spider-Man)… C'est une toute autre affaire !

Le succès des deux premières mini-séries Marvel Zombies a été une surprise et le scénariste Robert Kirkman avait travaillé d'une certaine manière sans pression. Du coup, vous avez repris le flambeau avec un autre type de défi. Que vous a dit Marvel ?

Ils voulaient mettre moins l'accent sur les zombies populaires que sur le monde des zombies lui-même. Ils voulaient que j'utilise des robots, j'ai insisté pour avoir Machine Man et je crois que c'est moi qui ai émis l'idée que les zombies ont envahi l'univers Marvel. C'est une série incroyablement fun à écrire, l'un de ces projets populaires qui me vaut du courrier des lecteurs et cela me remplit de joie. J'en suis d'autant plus fier qu'on a fait un virage à 180° par rapport à Marvel Zombies I et II.

Vous, non seulement vous devez passer derrière mais en plus vos personnages principaux sont des héros de troisième zone tels que Machine Man, Jocasta, Morbius ou Jennifer Kale !

Pour moi, aucun personnage n'est de troisième zone. J'aime bien ces personnages qu'on a moins vus. C'est presque une passion (rires). Et Jennifer Kale… Oui, c'est vrai qu'il y a un challenge à l'utiliser. Mais c'est un personnage important de la mythologie de l'Homme Chose (Man Thing) et dans MZ4 elle a un rôle capital. On va continuer dans cet axe. Particulièrement avec les Midnight Sons. On va pas mal voir ces personnages là dans le futur. On aura du sang neuf dans la série, si vous me passez l'expression (rires).

Vous êtes le co-scénariste d'Incredible Hercule. Comment expliquez-vous qu'il ait fallu attendre tant d'années avant que le Hercule de Marvel ait droit à sa série ?

C'est vrai qu'Hercule n'a jamais eu sa propre série avant. C'est quelque chose dont je suis assez fier, alors j'insiste là-dessus. Il y a très peu de nouvelles séries Marvel qui ne soient ni le retour d'un personnage du passé comme Nova ou un spin-off d'une autre série qui fonctionne. Avec Hercule, Marvel voulait au départ organiser une série autour des Renegades, l'équipe qu'on voit dans World War Hulk avec Amadeus Cho, l'enfant génie créé par Greg Pak. Et les gens de Marvel se sont rendu compte qu'ils avaient vraiment beaucoup de séries mettant en scène des équipes. Très vite, Hercule s'est imposé, avec Amadeus Cho, en reprenant la numérotation d'Incredible Hulk. Le truc, c'est que je n'étais pas spécialement familier des aventures du Hercule de Marvel…

Vraiment ? Vous n'aviez pas lu les maxi-séries de Bob Layton dans les années 80 ?

Si, je les ai lues, mais quand j'avais quelque chose comme 12 ans, autant dire que je n'en avais aucun souvenir. L'autre truc, c'est que ces séries se déroulaient dans un futur alternatif. Donc difficile d'en tirer parti pour la série actuelle. Alors j'ai commencé à creuser du côté de la mythologie grecque. En fait, Hercule est plus profond, complexe et tragique que je ne l'avais imaginé. En prime, j'ai constaté que ses interactions avec les Dieux étaient plus que limitées, à part avec Zeus, son père et Athéna. Donc les Dieux se devaient d'apparaître dans la série et sans même aller chercher quelconque justification. Ce qu'il y a de bien avec la mythologie grecque c'est qu'elle s'intègre… Elle devient la continuité Marvel. La relation d'Hercule avec Arès promettait d'être également intéressante et excitante à écrire, ça ouvrait pas mal de perspectives. On pouvait enfin mettre avec Hercule un personnage encore plus irresponsable que lui ! (rires) Ça le force à devenir le chef d'une bande improbable alors que jusqu'ici, il faisait le gugnol dans les comics des autres ! En plus, je dois dire que j'ai une super relation de travail avec Greg Pak qui co-scénarise la série avec moi. On est tous deux conciliants et faciles à vivre. En plus, il habite dans la région de New York, ça nous permet de nous voir souvent pour des sessions de travail.

Vous avez hérité de la nouvelle fille de Hulk dans la mini-série Savage She-Hulk. En quelques mots Hulk vient de se découvrir aux moins deux enfants et ça sans compter des possibles indices liés à une autre de vos créations, la jeune Scorpion. Vous pensez que la mythologie de Hulk peut en accepter autant d'un coup ?

Je crois que ce serait effectivement un problème si les séries n'étaient pas si différentes les unes des autres. Skaar est mi-alien et a grandi sur une autre planète, tandis que Savage She-Hulk vient d'une réalité alternative. Elle a été génétiquement modifiée pour avoir des pouvoirs et ne pense pas nécessairement à Hulk comme à un membre de sa famille ou son père. Je pense que ces personnages sont tellement éloignés les uns des autres que le lecteur peut faire son marché selon ses goûts. Et ma She-Hulk, Lyra, a sa propre histoire, distincte de celle des autres. Même Bruce Banner ne va pas interagir avec She-Hulk. Même la série d'histoires back-up dans l'Incredible Hulk de Greg Pak (après le #600, NDLR) n'a rien à voir avec Hulk. Et c'est comme ça que les histoires back-up doivent être imaginées quand elles sont intégrées à une autre série : complètement différentes. C'est comme l'entrée et le plat principal dans un repas. Complémentaire, mais avec un goût différent. J'ai toujours aimé ces petites histoires. Et plus précisément ici, la back-up de Savage She-Hulk suit ce qu'il se passe dans la mini-série. Et je ne vais pas quitter Hulk-Land de sitôt ! (rires)

Savage She-Hulk permet d'en connaître plus sur l'avenir ultra-féministe de Thundra. Est-ce que vous pensez boucler la boucle et y montrer un Hercule du futur ? Il aurait toute sa place dans le camp adverse, celui des mâles.

(rires) Ah ! Lyra et Hercule vont probablement se croiser à un certain point dans le futur, mais ce ne sera pas dans le monde de Thundra. Ce sera ailleurs… Mais c'est vrai que j'aime bien les histoires apocalyptiques alternatives. Il faudrait que je réfléchisse à un moyen plausible d'amener Hercule dans le monde de Thundra, vous avez raison. Je ne révélerai pas ce qui se passe dans Savage She-Hulk #2, mais disons que ça donne un aperçu de ce à quoi vous faites allusion.

Vous avez mentionné que vous travailliez avec Greg Pak d'autant mieux que vous étiez géographiquement proches. Mais comment vous partagez-vous la tâche ?

Habituellement, l'un d'entre nous fait le découpage du scénario page par page. Au début j'écrivais les scènes avec Hercule, et Greg toutes les autres, mais nous avons changé de méthode. Maintenant, soit : a) j'écris une moitié d'épisode à partir du découpage et Greg l'autre. Ou … b) j'écris les 3/4 d'une arche narrative et Greg les épisodes suivants selon une trame qu'on a définie ensemble. Mais pour être franc, c'est une vraie collaboration. Nous relisons et réécrivons constamment ce que l'autre a fait, nous argumen-

tons sur les dialogues, etc. C'est un vrai travail collectif.

Vous avez quelques traits communs avec Dan Slott : vous êtes New Yorkais, vous travaillez sur Spider-Man et vous avez travaillé sur les séries jeunesse de Marvel, les Marvel Adventures. Est-ce que d'après vous il y a encore des enfants pour lire les comic-books ?

Oh oui, je sais qu'il y en a et j'en ai même rencontrés ! J'ai même reçu du courrier des lecteurs. Beaucoup ! En règle générale, ce sont des comics que les parents achètent pour leurs enfants, packagés avec des gadgets dans les supermarchés. Souvent, c'est le premier contact avec les comics pour eux.

Ça doit vous paraître reposant d'écrire une série jeunesse après un épisode de Marvel Zombies par exemple... On devient un peu schizo non ? (rires)

(rires) Vous ne croyez pas si bien dire ! Une fois, j'écrivais un comic-book Marvel Adventures et un épisode de Marvel Zombies en même temps.

Vous avez écrit les débuts de la série Wolverine : First Class (en VF dans X-Men Extra, NDLR)... Comment faire une série jeunesse avec un personnage qui tue des gens avec ses griffes ?

C'est vrai. Vous résolvez le problème en mettant le personnage dans des situations où il n'est pas obligé de couper les gens en morceaux. Parce qu'il ne PEUT PAS dans un comic-book pour enfants ! (rires) Ici, on a une dynamique avec Kitty Pryde qui fonctionne. Il est son référent. Ça permet de contourner le problème, parce qu'honnêtement, faire une série qui repose sur "Wolverine ne tue personne" ne serait pas très intéressante (rires). Marvel voulait que la série se déroule du temps des épisodes de Chris Claremont et John Byrne (fin des années 70-début des années 80, NDLR).

Vous voulez dire quand les X-Men étaient encore "innocents" ?

Hummm... Ouais, je crois que c'est une bonne manière de l'exprimer. Bien que ce soit après la mort de Jean Grey, donc ils ne sont plus tout à fait innocents. Mais je crois que le fait d'avoir pour héroïne principale une ado de 13 ans fait la différence. Wolverine ne peut pas se permettre d'éviscérer ses ennemis en sa présence. Il se doit d'avoir un comportement exemplaire. C'est notre excuse. Niveau continuité, j'ai fait en sorte d'éviter de mettre trop de personnages des X-Men là-dedans. Je les ai fait rencontrer le Maître de l'Évolution et une galerie de personnages variés, je voulais qu'ils soient au contact d'un maximum de personnages. Et j'ai eu beaucoup de retours sur les épisodes avec Alpha Flight aussi. J'aime ces personnages. C'était très fun. En plus, les X-Men ont un public très féminisé, donc j'ai reçu des lettres de filles... Un truc fou ! (rires) Quand j'avais 13 ans, il ne me serait jamais venu à l'esprit que des filles pourraient un jour lire des comics de super-héros !

Vous avez récemment rejoint le "pool" des scénaristes de la série Amazing Spider-Man. Est-ce que c'est compliqué d'intégrer un collectif déjà formé ?

Je suis une "tête de toile officielle" ! (rires) Vous savez tout le monde est tellement occupé que c'est difficile d'interférer dans les affaires des autres. Je les ai trouvés très accueillants. Lors de la dernière réunion créative, il y a quelques semaines, nous avons parlé de Spider-Man #600 qui sort cet été aux USA et nous avons planifié toute l'année prochaine... Ce qu'il se passe avec le nouveau maire, comment le retour de Mary Jane affecte Peter, etc.

Ce que vous allez voir essentiellement en 2010 est le retour de la plupart des ennemis classiques de Spider-Man. Et cela commence dans le 600 avec Doc Ock. Puis, dans l'arc suivant, dont Mar Waid écrit le premier épisode et que je relaye pour les 3 autres, ce sera le tour du Caméléon qui était, vous vous en souvenez, le tout premier ennemi de Spider-Man dans les années 60.

Vous écrivez une mini-série sur Mister Negative, qui est pratiquement l'un des premiers ennemis de Spider-Man qui soit apparu dans l'ère Brand New Day. Pourtant, si on connaît son identité, son origine ou même ses pouvoirs sont terriblement flous...

Quand Dan Slott et Steve McNiven ont créé ce personnage, ils lui ont donné les meilleurs atouts qu'on peut donner à un personnage de comics. Il est le côté sombre de l'être humain dans un costume clair, la personnification du Yin et du Yang. Le jour et la nuit en même temps. Le chef de la pègre et en même temps un bienfaiteur de l'humanité sous le nom de Marvin Lee. Et OUI, la mini-série Mister Negative va révéler ses origines, d'où viennent ses pouvoirs et sa connexion mystérieuse au passé de Spidey... Hmmmm. Ça ne vous allèche pas ? (rires)

Totalement (rires). Parlons un peu de la ligne Marvel Noir (qui sortira en France début 2010) si vous le voulez bien. Même si c'est un peu étrange pour moi parce que je suis impliqué dedans. Maintenant, en exclusivité, nous allons savoir la vérité (rires) : laquelle de votre série, X-Men Noir, ou la mienne, Spider-Man Noir, a été conçue en premier ?

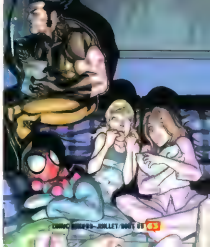
Vous savez quoi... Je n'en ai pas la moindre idée. Mais je vais vous raconter comment cela s'est passé. Dennis (Calero) et moi sommes devenus amis lors d'une convention de comics, ça devait être en 2006. Il voulait faire une histoire typée film/roman noir avec un autre personnage Marvel. Mais on ne nous a pas laissé utiliser ce personnage pour des raisons qui n'ont rien à voir. Notre éditeur a été Nate Cosby dont j'ai parlé plus haut. Et Nate nous a suggéré d'utiliser ce super-héros de l'âge d'or de Marvel, The Angel. Et, ce personnage n'étant pas spécialement populaire, il nous a dit "pourquoi n'en faites-vous pas un X-Man ?". Et de là... Ce qui est devenu X-Men Noir s'est progressivement mis en place, autour d'Angel. Ce que je ne sais pas, c'est à quel moment, votre développement avec Spider-Man Noir et le nôtre ont coïncidé.

Notre série a reçu le feu vert en janvier 2007...

Oui, ça doit être ça pour nous aussi. On a donc imaginé nos séries exactement au même moment ! C'est fort. Mais je suis assez soufflé d'apprendre que votre série est partie d'un personnage du golden age, un vrai super-héros, alors qu'en imaginant une série Noir, on a tendance à projeter un univers sans super-héros... Sans pouvoirs ! Pas sans costumes. La première mini-série ayant fonctionné, tout comme la vôtre, on va démarrer la production de la suite ce mois-ci. Maintenant, vu comment finissent les personnages à la fin de la première série, ça va être... intéressant ! Rendez-vous l'an prochain pour les détails ! (rires)

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky

Entre Hercule, Spider-Man ou encore Wolverine, Van Lente a eu l'occasion de s'essayer aux plus grands héros de la Maison des Idées.

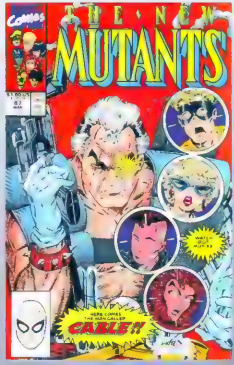


CABLE

DANS NOTRE DERNIER NUMÉRO, NOUS ÉVOQUIONS LE CAS WOLVERINE - OU « COMMENT UN EXCELLENT CONCEPT MAL DÉFINI PEUT ABOUTIR À DU GRAND N'IMPORTE QUOI ». LE GRIFFU N'EST CEPENDANT PAS SEUL DANS CE CAS ! APRÈS PRESQUE 20 ANS D'EXISTENCE, IL DEVIENT EXTRÊMEMENT DIFFICILE DE DÉFINIR LE PERSONNAGE DE NATHAN SUMMERS, ALIAS CABLE, ET LE BUT DE SA PRÉSENCE AU SEIN DU MARVELVERSE. ERREURS DE CONTINUITÉ ET REVIREMENTS À LA LIMITE DU CONTRADICTOIRE NE MANQUENT PAS. ET POURTANT, LES CHOSES AVAIENT L'AIR SIMPLES... AU DÉBUT !

EMMELÉ?

Lorsqu'il apparaît, dans **New Mutants #86-87**, en 1990, Cable est avant tout emblématique d'une chose : l'émergence de ce jeune artiste qu'est Rob Liefeld. À peine arrivé sur la série New Mutants, on lui ordonne de relooker les héros de la série et de prévoir un design pour un nouveau mentor pour le groupe. Sauf que l'idée vient de Marvel et que la scénariste Louise Simonson n'a guère de direction quant au profil du mentor en question (qu'elle appelle, elle, « Commander X » pour montrer de manière pas du tout subtile qu'il s'agit d'un Professeur X paramilitaire). Alors Liefeld sort le visuel de ses cartons, qui devient une sorte de contenant pour un concept où rien n'est défini. Et comme il apporte le peu de substance du personnage, il finira par avoir le dernier mot pour le nom. Oublié Commander X, bonjour Cable. Les détracteurs de Liefeld ne manqueront pas d'y voir une simple combinaison esthétique entre Magneto et le Punisher, mais la vérité est un peu plus étoffée que ça. En effet, Cable fait son apparition dans les pages de l'univers Marvel en même temps que Stryfe et son Front de Libération Mutant, qu'il combat sans merci. Jusqu'ici, rien que de l'ordinaire, mais, à mesure que Cable prend la tête de l'équipe, nous en apprenons plus sur ce guerrier télépathe : il vient d'un futur éloigné de plusieurs millénaires (qu'on appellera plus tard l'ère d'Askani, du nom de la congrégation qui s'est occupé de lui dans la petite enfance). Et le but de cette expédition semble se limiter à stopper Stryfe. Au numéro 100 (qui conclut la série et assure la transition vers **X-Force**), Liefeld nous dévoile enfin le visage de Stryfe qui se révèle être… Cable ? Non, quelques mois plus tard on nous explique les choses autrement pour mieux nous révéler que le Stryfe est un clone de Cable. Mais il est surtout le fils spirituel d'Apocalypse (grand ennemi des X-Men), qui l'a élevé. Comme Apocalypse est immortel, il est toujours vivant dans ce lointain futur et règne même sur le monde. Ce qui permet de préciser la mission de Cable au XXe siècle. Il est là pour arrêter Apocalypse et l'empêcher de devenir le tyran qui a fait de son futur un enfer post-apocalyptique. Dans un premier temps, Liefeld fait migrer ses personnages dans sa nouvelle série, X-Force. Il y développe Cable comme un anti-héros, assez violent et radical, prêt à tout pour accomplir le but qu'il s'est fixé. Ainsi, au numéro 8, nous apprenons qu'avant de rencontrer les Nouveaux Mutants, il a par exemple fondé le Six Pack (originellement WildPack, mais le nom était déjà pris par un autre groupe vu aux côtés de Spider-Man), une équipe de mercenaires sans foi ni loi, dont les missions, accomplies pour les commanditaires les moins recommandables, se terminaient souvent dans un bain de sang. On peut supposer que, pour Liefeld, l'invention du Six Pack s'inscrivait dans une logique par rapport au plan de Cable. Mais, furieux de ne pas détenir les droits de ses créations originales, (Cable en tête), il claque la porte au numéro 12, et part co-fonder Image (et créer, au sens figuré, un certain nombre d'autres clones de Cable). La destinée de sa création, abandonnée chez Marvel, est maintenant entre les mains de divers scénaristes, sans doute un peu trop… ou pas assez…



SANS MODE D'EMPLOI

Le syndrome Wolverine est bel et bien à l'œuvre ; un personnage qui n'était supposé n'être qu'une guest-star est développé empiriquement et s'avère surpuissant. Mieux, les auteurs qui se succéderont sur Cable disposent d'une marge de création très confortable. À l'instar du passé trouble du griffu, les millénaires dont nous ignorons tout (entre l'arrivée de Cable, en 1990, et sa naissance et adolescence, vers 3800) sont une page blanche ouverte à tous les ajouts. Le problème, c'est que Nathan Summers (qui, à l'époque, ne s'appelle pas encore ainsi, on ne lui connaît aucun nom civil en fait) est loin de jouir de la popularité de Wolvie. Du coup, son traitement est sans doute moins surveillé, permettant à chacun d'ajouter sa petite pierre à l'édifice, sans réellement se soucier du passé ou du futur du personnage. À un point tel que, si l'on se réfère aux faits stricto sensu, Cable apparaît comme une sorte de manipulateur implacable, œuvrant pour une grande cause dont il n'est même pas certain qu'il soit totalement conscient. Explications…

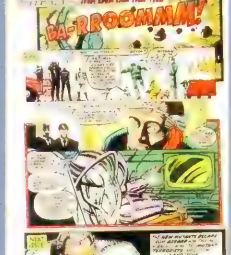
SES POUVOIRS ? QUELS POUVOIRS ?

Cable est sans doute l'un des personnages dont les pouvoirs varient le plus d'un scénariste à l'autre. À l'origine, c'est un télépathe et télékinésiste surpuissant. Des développements ultérieurs nous permettront d'ailleurs de comprendre qu'il a été génétiquement prévu pour cela par Mister Sinister, dont nous connaissons l'intérêt pour la lignée Summers. Le généticien fou a ainsi créé un clone de Jean Grey, Madelyne Pryor, qui a eu Cable avec Cyclope (à une époque où Jean Grey est supposée morte). Vous nous suivez ? Et là on ne parle encore que de ses deux parents et de la « pose de la petite graine ». Cable est en quelque sorte l'aboutissement des recherches eugénistes de Sinister. Et, assez ironiquement, le but de ce dernier a toujours été de créer une arme assez puissante pour détruire Apocalypse lorsqu'il estimerait le moment venu. Mais le Apocalypse du présent a eu vent de ce plan, et s'arrange pour inoculer un virus techno-organique (version SF d'une bonne dose de poison) à Cable, alors qu'il n'est encore qu'un bébé. Nous reviendrons ultérieurement sur les conséquences dudit virus en termes de storyline. Pour le moment, ce qu'il nous faut retenir, c'est que le techno-virus est une invention astucieuse, qui permet aux différents auteurs de gérer Cable à leur guise. L'idée étant que le personnage

utilise une partie de ses facultés psy pour contenir la progression du mal qui le ronge. Ce dernier étant plus ou moins violent selon les moments, Cable peut devenir plus ou moins puissant, à volonté. Parfois, il agit comme le mutant ultime qu'il est supposé être. D'autres, il sera « simplement » une sorte de Punisher à peine mutant, dont les pouvoirs résident avant tout dans le sens tactique, l'expérience de la guerre et un amour immodéré pour les gros calibres (à un moment Marvel justifiera même l'énormité de ses armes, qui défient l'existence d'un centre de gravité, par un usage constant de la télékinésie).

L'ajout de X-Man à la mythologie mutante, en 1995, permet de régler définitivement la question du pouvoir de Cable : X-Man est un Nathan plus jeune, issu de la réalité alternative de l'ère d'Apocalypse (un gigantesque crossover mutant de 1995), qui n'a pas été corrompu par le techno-virus.

Revenu dans le Marvelverse classique, X-Man comprendra vite que son pouvoir brut est trop fort pour son enveloppe humaine, et qu'il le consumera vivant avant ses 21 ans. La fin prématurée du personnage (et de la série **X-Man**) ne nous permettra jamais de le vérifier. Mais la parenthèse X-Man aura au moins servi à régler définitivement la question des pouvoirs de Cable. Le techno-virus est en fait une pondération qui, paradoxalement, lui permet de rester en vie. Elle l'affaiblit et évite donc que sa puissance le dévore (et inversement ce pouvoir tient en respect le virus). Et tout ça confère à ses pouvoirs une dimension variable bien pratique, qui évite au passage de devoir gérer un personnage assez puissant pour résoudre toute intrigue en un clin d'œil. En revanche, la question n'a jamais été soulevée de savoir pourquoi Stryfe, autre réplique de Cable mais non infecté par le même virus, n'a jamais souffert de la moindre surcharge de pouvoir... La réponse pourrait se trouver du côté de leurs mères biologiques respectives (et impliquerait que Madelyne Pryor ne valait pas la Jean Grey originale), mais personne n'a jamais pris la peine de la donner. De fait, Cable est un personnage à l'histoire duquel on a beaucoup rajouté au fil des années, sans jamais prendre la peine d'ordonner...



Ses Origines ?

Nous venons d'aborder le contexte de la naissance de Cable. Et, déjà, on constate que l'on s'est pas mal éloigné du concept « à la Terminator » du départ. Dans les épisodes de Liefeld, le techno-virus n'a pas encore été inventé, et Cable est traité comme un cyborg (on le voit parfois réparer ses membres avec un simple tournevis, montrant qu'il s'agit de prothèses mécaniques) avec des allusions assez évidentes au robot de James Cameron. De « simple » voyageur du futur venu régler un problème très en amont, il est devenu un enfant du présent, directement lié à des personnages qui nous sont très familiers, que le destin aura forcé à grandir dans le futur.

En effet, Apocalypse inocule le virus à Cable à l'issue du crossover Inferno (en 1991, X-Factor 65-69). Apparaît alors une certaine Sœur Askani, qui emmène le petit Nathan Summers dans un futur où la technologie lui permettra de le sauver. En fait les Sœurs Askani sont une sorte de couvent travaillant pour... Rachel Summers (autre fille de Cyclope venue encore d'un autre univers, histoire de bien nous compliquer l'histoire). Dans la foulée, Rachel invite les âmes de Cyclope et Jean Grey à venir élever l'enfant, sous l'identité de Slym et Redd. Tout cela se déroule dans la mini-série **The Adventures of Cyclops and Phoenix**. Scott Lobdell tente tout de même de raccrocher les wagons en nous apprenant que la première idée de Rachel a été de cloner l'enfant pour disposer d'un modèle « sain » au cas où Cable ne survivrait pas au virus. L'enfant clone est bien évidemment Stryfe, qui sera kidnappé et élevé par Apocalypse (lequel est finalement tué au terme de la mini-série).

Ce futur devient donc le décor de l'adolescence de Cable (pourquoi ne rentre-t-il pas dans son époque natale avec « Redd et Slym », mystère...) C'est donc dans l'Ère d'Askani qu'il se forge le caractère, à coups de batailles et de grand amour. Ce dernier donne naissance à un fils, Tyler, renommé par la suite Genesis - un autre exemple emblématique du manque de cohérence inhérent à Cable. Selon les épisodes, il revendiquera Tyler comme son fils, puis comme un simple compagnon d'armes qu'il aurait aimé comme son fils, puis finalement comme le fils de sa femme, Jenskot. Va comprendre, Charles... L'Ère d'Askani est assez emblématique du flou artistique qui règne autour de Cable. Développé dans la mini-série **Askani's Son**, il est abordé à de nombreuses reprises au cours de divers flash-forwards (ou flash-backs, après tout dépend du point de vue...) D'un auteur à l'autre, les cheveux de Cable changent de couleur, le rôle des Canaanites (qui selon les épisodes se présentent comme partisans d'Apocalypse ou comme des concurrents l'ayant remplacé) varie, etc. Rien de gravissime, mais une certaine incapacité à définir clairement les contours politiques de ce futur, après The Adventures of Cyclops and Phoenix. Et puis, de toute manière, l'Ère d'Askani est théoriquement condamnée à la base. En effet, lassé des combats, Cable décide de revenir « au moment où le futur a changé », qu'il identifie comme la seconde moitié du XXe siècle, et de régler le problème Apocalypse à la source. Ce sera sa mission... ou pas !

Sa Mission ?

En effet, lors de son arrivée dans notre présent (**New Mutants #86**, donc), Cable définit son but comme étant de tuer Apocalypse. Et n'hésite pas à sacrifier beaucoup pour atteindre son objectif. Là où le bât blesse, c'est qu'il a eu maintes fois l'occasion de tuer En Sabah Nur, mais ne l'a jamais fait. Déjà, on peut se demander pourquoi ne pas avoir voyagé en Égypte ancienne, pour tuer le premier mutant avant même qu'il le devienne. Mais admettons qu'il ait été aveuglé par ses calculs identifiant le XXe siècle comme le virage du destin. Des ajouts ultérieurs nous ont montré que Cable s'était aventuré dans un passé plus lointain que 1990, qu'il a même aidé le Professeur X a fonder son école de mutants en lui donnant accès à la technologie de l'Ère d'Askani. Plus tard, Cable montera le Six Pack, mais ces derniers accumuleront les contrats douteux sans jamais qu'Apocalypse soit même mentionné. Cable est donc, au choix, particulièrement mauvais dans l'exécution de sa mission, ou il n'a pas tout dit, et Apocalypse n'est qu'un de ses objectifs – apparemment pas le plus prioritaire. Dans le même ordre d'idées, personne ne se rappelle l'avoir vu lorsqu'il débarque, suite à **New Mutants #87**. Charles Xavier n'a pas l'air de se souvenir que ce Cable l'ait aidé à quoi que ce soit. Et Cable se garde bien d'aborder la question en sa présence. Mais les modifications ultérieures de continuité indiquent qu'il a rencontré Charles Xavier, Wolverine ou encore Moïra McTaggert. Il ne serait donc pas indu de penser qu'il a effacé les mémoires de tout le monde pour un motif connu de lui seul. Mais, soyons honnêtes, ce n'est là que pure spéculation visant avant tout à combler un manque de continuité éditoriale...

NOUVELLE DONNE

Plus récemment, la donne a radicalement changé puisque, à l'issue du crossover Les Douze, début 2000, Cable a finalement accompli sa mission en tuant (temporairement) Apocalypse. Reste à lui définir un nouveau rôle au sein de l'univers Marvel. Dans un premier temps, il devient « Soldier X », dans la série éponyme. David Tischmann surfe sur son manque de direction et en fait un « simple » mercenaire antiterroriste, dans un contexte post-11 septembre. Rappelons que nous sommes en pleine phase « NuMarvel », où toute continuité est à proscrire, et où l'important est de s'éloigner au maximum de l'image super-héros des comics. Dans ce contexte, on ne comprend guère pourquoi Darko Macan (qui prend la suite de Tischmann) tente tout de même de rattacher Cable à une nouvelle mythologie de « soldats du temps », ayant combattu à travers les âges... Heureusement, la sauce ne prend guère et, rapidement, on tente de donner une nouvelle direction à notre héros, à l'occasion de la série **Weapon X**. Cable y assemble une équipe, Underground (qui ressemble beaucoup à X-Force première version). Elle a pour but de détruire les camps de la mort anti-mutants qu'un ancien responsable du programme militaire canadien tente de réactiver. De fait, Cable devient une sorte de Messie, qui s'est donné pour mission de protéger la race mutante. Une dimension qui sera explorée plus avant dans la série **Cable & Deadpool**, qui fait directement suite à **Weapon X**. De l'extérieur, ça ressemble un peu à une mise au placard éditoriale, qui rassemble deux personnages peu fédérateurs dans un même titre, dans l'espoir d'en faire quelque chose. Rapidement (la série durera tout de même une cinquantaine de numéros), Cable fonde une sorte de havre mutant sur une île qu'il renomme Providence. L'expérience tournera évidemment court (Cable n'a pas dû entendre parler de Genosha ou de l'Asteroide M) et Nathan Summers réintègre les rangs des X-Men, dont il n'est plus qu'un membre parmi d'autres.

Le crossover **Messiah Complex** lui permet néanmoins de faire son retour sur le devant de la scène, en faisant de lui le protecteur du seul bébé mutant à être né après **House of M**, et potentiellement la sauveuse de la race. Ce qui a le mérite d'être relativement raccord avec la nouvelle quête du personnage. Mais Bishop ne l'entend pas de cette oreille. Dans son futur, la fillette est responsable des maux infligés aux mutants. Et il est prêt à tuer un bébé pour éviter cela. Dans la foulée du crossover, Cable bénéficie de nouveau d'une série solo, écrite par Duane Swierczynski, qui explore la course-poursuite temporelle entre Cable et Bishop. L'idée est assez bonne, car Bishop est un peu une copie conforme de Cable (un soldat venu du futur, prêt à tout pour empêcher l'avènement de son époque), et les oppose permet de mesurer la progression de Cable. Il n'empêche que les contradictions sont légion, au sein de l'histoire du personnage, et qu'un brin de toilettage ne ferait pas de mal. D'autant que ça pourrait donner lieu à un arc assez sympathique qui, par exemple, nous expliquerait quelles étaient les véritables intentions de Cable en venant au XXIe siècle. Paradoxalement, après 20 ans d'accumulation de faits mal coordonnées, il y a encore de la marge de création. Messieurs les éditeurs, si vous nous lisez...

Antoine Marcel

DESTINATION COMICS

9 av. de la République - 94700 Maisons Alfort
tél 01 70 13 59 22 / contact@destination-comics.com
Métro: Maisons Alfort Stade /Lundi-Samedi 11h-18h30

NOUS REPRENONS VOS ANCIENS COMICS (Achat ou Echange)

Port Gratuit à partir de 75 € d'achat !!!

COMICS VF DES MILLIERS DE COMICS EN STOCK ENVOYEZ VOS LISTES DE RECHERCHE !!!

3,50 €
-Astonishing X-Men: 29,30,31,32,34,36 37,38,39
-Avengers: 2,3,4,10,12
-Batman: 3,5,6,7,8,9,10,13,14 15,16,17 18,19,20,23
-Buffy (Semic): 1,2,3,4,5,6,11,12,17
-Cyberforce: 1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12
-Darkness: 2,3,4,5,7,17, HS 1
-DC Universe: 4,6,7,8,9,10,12,27,28,29 31,32,36, HS: 8,9
-DC vs Marvel: 1,2,3,4,5,6,10,11,12,14
-Divine Right: 1,2,3,6,7
-DV8 (Semic): 1,2,3,4,5,6
-Gen13: 2,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,16 18,21, HS 1,2,4,5
-JLA (Semic): 1,2,5,6,7,11
-Marvel: 3,8,9,11,15,16,19,27,30,31,32 33,35,36
-Marvel Heroes vol.2: 1,2,3,4,5,6,7, HS 2
-Marvel Icons: 16,22,31,32, 33,34,35,36 37,38,39
-Spawn (Semic): 9,10,11,12,13,21,22,23 25,26,28,29,36,68
-Spider-Man vol.2 (Panini) 67,68,69,70 71,72,73,74,76,77,78,79,80,81,82,83,84 85,86,87,88,89,90,91,92,93,94,95,96,98 99,101,102
-Superman (Panini): 2,4,6,7,8,9,10,11,12 13,14,15,16,17,18,19,20,21
-Superman/Batman (Pan.): 3,4,5,6,7,8,9
-Ultimate Fantastic Four: 2 3,5,6,7,11 18,20,23,24

3,50 €
-Ultimate Spider-Man: 36,47,53,54,56,57
-Ultimate X-Men: 6,22,23,24 26,27,29,33 35,36,42,43,44,45
-Wolverine: 116,121,123,124,125,130 132,138,145,151,152,153,154,155,156 157,158,167,168,169,170,171,172,173 174
-World War Hulk : 1,3,4,5,6, HS. 1
-X-Men: 80,91,92,93,94,95,97,98,101 102,103,104,105,106,107,108,109,110 111,112,113,114,115,116,118,119,120 121,122,123,124,125,126,127,128,129 131,132,133,134,136,137,138
4,00 €
-Batman: 2,4,11,12,21,22
-DC Universe: 11,13,22,23,24,25,26
4,50 €
-Astonishing X-Men: 12,13,15,16,20,21 22,23,24,25,26,27,28
-Hulk V2: 1,2,3,4,6,7,8
-Marvel Icons: 8,9,11,12,13,14,15,16,17 18,19,21,23,24,25,26,27,28,29
-Marvel Legends: 5,6,7,8,9,10,13,14,15 5,00 €
-Batman (Semic): 2,4,5,6,7,8,9,11,12,13
-Marvel Elite: 5,8,9,10,12,18,25,26,27 28,30,33,34,35,36,37,38
-Marvel Icons HS: 2,4,8,9,10,11,12,13
-X-men Révolution: 1,2,4,5,6,8,9,10,11, 12,13,14
-X-Treme X-Men: 4,6,7,8,9,12,13,14,16 18,19,20,21,22,25,26,27,29,30,31,32,33

6,00 €
-Fantastic Four vol.1: 1,2,3,4,5,6,7,8,9 11,12
-Fantastic Four vol.2: 2,3,4,5,6,7,8,9,10 11,12,13,16
-X-Men Saga (Semic): 8,11,13,14,15,17 19,20
-Iron Man vol.2: 3,4,5,6,7,9,10,11,12,14 16,19,21,22
-Ultimate Spider-Man: 9,10,14,16,17,19 21,22,24,25,26,31
-Ultimate X-Men: 3,4,7,8,9,10,11,12,13 14,15,16,17,18,20,21,25
-Ultimates: 4,6,7,8,10,16,19
7,00 €
-Marvel Elite: 2,3,4,6,7,13,14,15,16,17 19,20,21,22,23,24,31,32
-Marvel Heroes vol.1: 5,7,13,14,17,18 19,23,26,28,29,30,34,35,37
-Marvel Knights: 1,5,8,10,16,17,19,20
-Spider-Man (Semic): 6,8,11,15,20,21,22 23
-Spider-Man vol.1 (Panini): 7,8,9,10,12 17,19,25,31,36
-Spider-Man vol.2 (Panini): 28,29,30,31 33,34,35,36,38,39,41,42,44,48,49,50,52 59
-Wolverine: 2,5,22,25,26,28,39,42,44,52 59,105,106,108,109,110,111,112,113 118,119,120,122
-X-Men: 27,28,54,57,58,59,60,62,64,65 66,69,70,73,74,75,78,79,83,84,99,100
-X-Men Extra: 2,3,4,7,9,10,11,17,20,22

Lots & Séries Complètes

Astonishing X-Men 1 a 32	139,95 €
10th Muse 1 à 5	24,95 €
Aphrodite-IX 1 a 3	19,95 €
Ascension 1 à 11 + n°0	49,95 €
Aspen 1 a 18	69,95 €
Authority (the) 1 a 11	69,95 €
Avengers 1 a 13	59,95 €
Batman 1 a 23	99,95 €
Batman/Superman 1 à 11	64,95 €
Civil War 1 a 7	49,95 €
Civil War Extra 1 à 4	16,95 €
Crimson 1 à 14	54,95 €
Darkness HS 1 a 4	19,95 €
DC Universe 1 a 32	109,95 €
DV8 1 a 6	17,95 €
DV8 Spark 1 a 10	54,95 €
Fathom 1 a 10 + Preview	64,95 €
Génération DC 1 à 6	19,95 €
Gen13 1 a 29	89,95 €
Gen13 HS 1 a 12	49,95 €
Ghost Rider 1 à 15	64,95 €
House Of M 1 a 4	29,95 €
JLA/Avengers 1 a 4	19,95 €
Miss Psycho Circus 1 a 5	24,95 €
Marvel Heroes vol.1 1 a 37	179,95 €
Marvel Heroes vol.2 1 a 9	24,95 €
Marvel Icons 1 a 46	249,95 €
Midnight Nation 1 a 6	24,95 €
Rising Stars 1 a 10 + Prev.	44,95 €
Steam Punk 1 a 7	34,95 €
Stormwatch 1 à 3	11,95 €
Superman 1 a 21	95,00 €
Superman Batman 1 a 9	35,00 €
The Tenth 1 a 11 + n°0	44,95 €
Topcow Universe 1 a 19	74,95 €
Ultimate Spider-Man 1 a 57	219,95 €
Ultimate X-Men 1 a 45	149,95 €
Ultimates 1 a 31	145,00 €
Wildstorm 1 a 6	19,95 €
Witchblade 1 a 27	89,95 €
X-Men Revolution 1 a 14	65,00 €
X-treme X-Men 1 a 33	129,95 €

Bon de Commande a rédiger sur papier libre. Merci de vous assurer de la disponibilité des comics avant l'envoi du règlement.
Frais de port : 3,50 €/ Règlement à l'ordre de : DESTINATION COMICS -9 av. de la République 94700 Maisons Alfort

LES AGENTS TONNERRE UN ECLAIR ANNONCIATEUR

NI OUBLIÉS (ON LES RESSUSCITE RÉGULIÈREMENT), NI MÉCONNUS (DC LEURS CONSACRE DES ARCHIVES ET LA FRANCE LES A PORTÉS EN TRIOMPHE), NI MÊME MAUVAIS (WOOD ? DITKO ? TUSHA ?), LES AGENTS T.H.U.N.D.E.R. SONT SIMPLEMENT DES SUPER-HÉROS MOINS EXPOSÉS QUE CEUX DE MARVEL OU DC. ET POURTANT, EN FRANCE, ILS LES ONT CARRÉMENT PRÉCÉDÉS.

Pour un enfant, vivre en France dans les années 60, cela signifiait ne pas connaître les super-héros du tout ! Né trop tard pour avoir lu leurs exploits dans les années 40 sous les noms de « Yordi » (Superman) ou des « Ailes Rouges » (Batman) (voir **Comic Box#35**), votre seul salut était l'Opera Mundi, qui distribuait des strips américains tels que Flash Gordon ou Mandrake. Mais en 1967, un back-up dans le fascicule hebdomadaire **Le Fantôme** sera votre ticket pour les comics US. Le héros, costumé aux couleurs de votre pyjama, explose un mur de brique dès la splash page. Dynamo vient de vous accueillir dans le monde des Agents Tonnerre… des mois avant que **Fantask** ne vous révèle l'existence de Marvel.

À New York, le silver age bat son plein : Stan Lee a revigoré toute l'industrie du comics et DC relance ses personnages. Au même moment, la « spy-craze » règne au cinéma, avec James Bond, et à la télévision, grâce Aux **Agents Très Spéciaux** alias **The Man from U.N.C.L.E.** en vo. Depuis leurs bureaux de Madison Avenue, l'éditeur Harry Shorten et son rédacteur en chef Sam Schwartz décident alors de lancer une ligne de comics au sein du groupe Tower… en surfant sur ces deux vagues à la fois ! Comme ils sont plus habitués aux titres humoristiques, ils vont donner à l'artiste Wallace Wood une occasion en or : depuis son studio, il va non seulement dessiner mais écrire, concevoir et virtuellement éditer (en tandem avec Schwartz) tout un magazine avec de nouveaux personnages, dont le premier numéro sortira en 1965.

LE POUVOIR DU TONNERRE

T.H.U.N.D.E.R., acronyme pour The Higher United Nation Defense Enforcement Reserve, est une force d'intervention secrète des Nations Unies qui vient de récupérer tout un arsenal de gadgets scientifiques. Elle en dote ses plus brillants agents : Leonard Brown, qui deviendra donc Dynamo grâce à une ceinture procurant puissance et invulnérabilité, le docteur Dunn, qui se munira d'une cape d'invisibilité pour être NoMan, et l'agent Janus, qui sous le nom de Menthor portera un casque hypnotique. Plus tard, au numéro 4, Guy Gilbert, agent de la bien terne Equipe Tonnerre, endossera le costume de Lightning, dont le bouton pectoral active sa super-vitesse. Clairement inspirés de Superman ou de Flash,

DYNAMO COURT EN DIRECTION DU BÂTIMENT GÉNÉRATEUR QU'IL MANIPULE UN LASER !
ALORS, LES PROJECTEURS BRAQUÉS VERTICALEMENT DE RECHARGEAIENT SUR LES ÉTRANGERS
VOICI MON BILLET DE RETOUR ! LA CONDITION QUE JE PUISSE CONDUIRE CE VÉHICULE !
ENFIN... C'EST UN JEU D'ENFANT ! PLUS FACILE À CONDUIRE QU'UNE VOITURE... JUSTE CES PEDALES...
JE LES TOURNE PLUS OU MOINS ET LE VAISSEAU VA DANS CETTE DIRECTION
— 160 —
JUSQU'À CES BOUFFONS... ON DIRAIT LES COMMANDES DES HYDRAULIQUES D'UN CHASSEUR !
HUM... SEULEMENT J'AI LA POSSIBILITÉ DE RETOURNER !
NON JE VAIS POUVOIR RETROUVER TOUTE LA BASE.
C'EST BIEN OUI !
BIENTÔT, IL N'AURONT PLUS DE MUNITIONS
ET AU MOMENT OBJECTIF FIXÉ !
PRENDRE MON IRON CAPE, À CÔTÉ D'ELLE À LA MAISON
— 161 —
LES PUBLICATIONS ARRÊTENT TOUR CONG
TRADUCTION ET RE-PUBLICATION : JANVIER KERSBALA

« AU-DELÀ DU GIMMICK DE L'AGENT SECRET, LES AGENTS TONNERRE SE DIFFÉRENCIENT AUSSI PAR LEUR APPARTENANCE À UNE ADMINISTRATION. »

les héros de THUNDER seront cependant bien différents de leurs concurrents.

Artistiquement, si Wally Wood est le porte drapeau des titres, ils réunissent aussi de grands noms tels que Gil Kane, George Tuska, Mike Sekowsky, Steve Ditko, Frank Giacoia, Chic Stone, et même Reed Crandall. Dans son atelier, Wood avait pour collaborateurs Dan Adkins et Bill Pearsons, parmi d'autres. Excusez du peu !

Au-delà du gimmick de l'agent secret, les agents Tonnerre se différencient aussi par leur appartenance à une administration. Porter les inventions du Pr Jennings est comparable à obtenir une promotion, mais il reste un travail de paperasse assommant et une bureaucratie omniprésente assortie de réprimandes et de blâmes... Et la porte n'était pas loin. Super-héros, oui... mais uniquement aux heures de bureau !

DES AGENTS TRÈS... SPÉCIAUX

De plus, les personnages sont loin d'être des stéréotypes. Dynamo est tiraillé entre Alice, la secrétaire de son chef, et la dangereuse Rusty alias « Iron Maiden », une rouquine femme-fatale, « armurée » de la tête aux pieds ! Janus, lui, était initialement un traître, infiltré par l'ennemi ; mais sous l'influence du casque hypnotique, il intègre THUNDER. Lightning sait que l'usage de sa super-vitesse a comme effet secondaire de raccourcir sa durée de vie. Reste No-Man, qui n'est pas un homme mais un androïde : c'est dans le corps jeune et vigoureux de cette machine bleutée que le vieillissant Dr Dunn a en effet transféré son esprit. Personnage le plus fascinant du lot, il peut d'ailleurs « sauter » de corps en corps si le besoin s'en faisait sentir. NoMan est donc « mort » un nombre incalculable de fois, s'interrogant à l'occasion sur sa nouvelle condition d'homme certes immortel mais pour qui l'amour est interdit.

Non seulement le Thunder-verse prend place dans un monde quasi-réel, sans magie ni extra-terrestres (à l'exception de la trilogie d'histoires qui entraîne Dynamo sur la Lune), mais le ton est également terriblement sérieux et la menace est globale. Il s'agissait du « Warlord », un méchant seul puis en fait toute une race de créatures souterraines visant la domination du monde. Annihilés, ils sont remplacés par d'autres organisations moins spectaculaires. Une tentative de continuité existe entre les histoires, quelquefois maladroitement. En cause, Schwartz qui gérait certains artistes de son côté, Wood en faisant de même du sien.

LA GLOIRE DANS LA MORT

Mais les agents Tonnerre entrent dans l'histoire des comics avec leur numéro 7. Là, sans annonce préalable, ni pastille racoleuse sur la couverture, une histoire voit Menthor être capturé par les Warlords... et se sacrifier pour sauver ses amis ! La mort d'un héros de premier plan, c'est tout simplement du jamais vu à cette époque. L'événement est traité avec maestria dans 4 pages d'une rare intensité dramatique. La raison de ce décès est très prosaïque : le personnage décevait Wood et Dan Adkins écrivit cet adieu. Dans le numéro suivant, Raven, un nouvel agent inspiré de Hawkman, fait son apparition.

L'aventure dure 19 numéros et un reprint, auxquels s'ajoutent quatre numéros de Dynamo et deux de NoMan dans leurs propres revues. Tombé dans le domaine public, THUNDER connut plusieurs revival dans les années 80 et même un procès en paternité de copyright !

Retour en France. Les super-héros matinées de James Bond volent la vedette à L'Ombre qui Marche en squattant ses couvertures, à tel point qu'on leur donne leur propre revue bimestrielle, puis mensuelle. On les suit accompagnés des Agents Sous-Marin, un autre titre bien plus terne de Tower. Mais la censure passe par-là et stoppe la publication au bout de quelques mois. Le reste des aventures de L'Equipe Tonnerre fut publié en petit format chez Artima. Pourtant, le jeune français de cette époque pouvait, à juste titre rester marqué par ces super-agents-secrets, précurseurs du monde des comics qui n'allait pas tarder à lui tomber dessus..

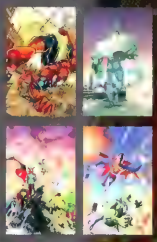
Alain Carraud

LARSEN A DE L'ÉCHO

QU'ON SE LE DISE : À L'HEURE OÙ SAVAGE DRAGON, LA SÉRIE-PHARE D'UN DES PÈRES FONDATEURS D'IMAGE, VA BIENTÔT ATTEINDRE SON 150E NUMÉRO AUX USA, ELLE VA ÉGALEMENT ÊTRE À NOUVEAU TRADUITE EN FRANCE APRÈS UNE ABSENCE BIEN TROP LONGUE. ERIK LARSEN NE S'INTERDIT AUCUNE INITIATIVE DANS LES AVENTURES DE CE SUPER-FLIC, HOMME-DRAGON AMNÉSIQUE. PAS MÊME DE SOUTENIR LE PRÉSIDENT DES USA AVANT QUE CE DERNIER NE SOIT ÉLU. SEREIN ET AVANT PRIS DU RECUL AVEC LE TEMPS, LARSEN RESTE UN AUTEUR AVEC SON FRANC-PARLER. MALHEUR À QUI VOUDRAIT LUI JOUER SUR « TERRE HEUREUX »...

7

- Amazing Spider-Man (Marvel)
- Nova (Marvel)
- Wolverine (Marvel)
- Savage Dragon (Omega)
- Next Issue Project (Omega)
- Savage Dragon (Omega)

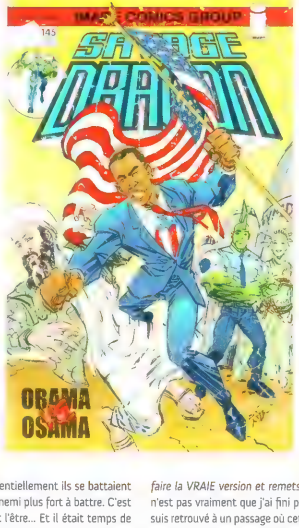


Puisque le titre n'a plus été publié en France ces dernières années, comment décririez-vous Savage Dragon à quelqu'un qui ne l'a jamais lu ?
J'ai toujours eu du mal à faire ça. Ce bouquin, c'est vraiment tout ce que j'aime dans les comics : de l'action, de l'aventure, de la romance et tout le reste... C'est l'histoire d'un amnésique à la peau verte qui a été recueilli par la police pour qu'il les aide à combattre les forces du mal. Mais ça, c'est juste le début...

Quand Savage Dragon a débuté chez Image, le titre s'est rapidement taillé une réputation pour son impertinence, où vous utilisiez plus de sexe, plus de violence et en général plus de "provoc'" que les autres parutions de l'époque. Ces derniers temps, la série s'est un peu calmée de ce côté. C'est une décision volontaire ou juste le fait que vous avez 17 ans de plus ?
Les choses fonctionnent mieux au moment où elles fonctionnent mieux. Je laisse la muse m'emporter là où elle le veut. Il y a eu un moment où j'essayais de monter la barre de ce côté-là, mais une fois que tout le monde a suivi et après que des titres comme **Preacher** ou **Authority** sont apparus, c'est devenu éculé. Avec tout le monde qui prenait une direction similaire c'est juste devenu du choc pour le plaisir de choquer, et les histoires sont devenues secondaires. J'ai été aussi loin que je voulais aller, puis après j'ai avancé et j'ai fait quelque chose d'autre. Il y a un moment où on doit prendre du recul. Les Quatre Fantastiques ont progressivement combattu des adversaires de plus en plus puissants jusqu'au moment où essentiellement ils se battaient contre Dieu et il n'y avait plus d'ennemi plus fort à battre. C'est devenu aussi grand que ça pouvait l'être... Et il était temps de faire un pas en arrière et d'aller à nouveau en découdre avec l'Homme-Taupe. Avec moi, c'est la même chose... Après avoir eu Dieu et le Diable en train de se battre et avoir exploré la mort et la destruction... Il m'a juste semblé que je m'étais engouffré dans une impasse... Alors, je me suis éloigné dans une autre direction et, là, j'ai trouvé un autre chemin.

Il y a un type de scène dont vous vous dites "Non, je ne peux pas aller aussi loin", une limite que vous ne voulez pas dépasser dans la série ?
Je n'ai jamais voulu représenter des organes génitaux. Je n'ai pas voulu que ça devienne comme de la pornographie. J'ai dressé une barrière. Je ne voulais pas que ma BD soit rangée avec les bouquins de cul.

Avec de rares exceptions (notamment quand Jim Lee avait dessiné un épisode) vous écrivez et dessinez le même titre depuis dix-sept ans. Il n'y a pas grand monde qui peut dire ça dans l'univers des comics. Mais bien sûr votre style a changé en cours de route. Que pensez-vous de votre évolution personnelle en tant que scénariste et dessinateur ?
Je ne pense pas beaucoup à ça. J'y vais juste à raison d'un épisode à la fois. J'ai tendance à regarder vers l'avant, pas en arrière. Je ne veux pas m'engluer dans les erreurs passées et regretter certains choix qui auraient été faits. J'essaie de regarder vers des lendemains meilleurs. À chaque épisode, j'espère écrire et dessiner une meilleure histoire. Il m'a fallu une paire d'années avant de maîtriser l'encrage. Je n'étais pas habitué à encrer mon propre travail et il a fallu quelques numéros avant que je sois à l'aise avec ça.



Vers le numéro #76, vous avez décidé de bouleverser la série. Savage Dragon se retrouve projeté dans une autre réalité, avec une grosse influence de Jack Kirby, dans la même veine que Kamandi. C'était un gros changement. Que pensez-vous de ce passage et pourquoi avoir repris une route plus classique ces derniers temps ?
Les gens continuent de voir Dragon comme un policier et il m'a fallu une longue période avant d'assimiler ça. J'ai créé ce personnage quand j'étais gosse alors, pour moi, ce n'était pas qui il était et ce qui le définissait. Mais pour pas mal de lecteurs, voir Dragon sans son uniforme de policier, c'était comme à l'époque de ce Superman idiot, bleu et électrique. Ils disaient tous "*Oui, oui, très drôle... Maintenant reviens nous faire la VRAIE version et remets-le dans son VRAI costume*". Ce n'est pas vraiment que j'ai fini par céder à la pression mais je me suis retrouvé à un passage où cette direction semblait vraiment le bon choix. Et après avoir fait quelques épisodes dans cette veine... J'adore ça. Ça sonne juste et les lecteurs sont enthousiastes. Je n'ai aucun regret.

Vous arrivez au cap des 150 numéros. Ne pensez-vous pas que c'est à la fois une bénédiction et un handicap ? D'un côté les gens qui voient une telle numérotation savent que le titre dure depuis des années et qu'il ne va pas disparaître. Mais dans le même temps vous ne pensez pas que certains nouveaux lecteurs peuvent être effrayés par la perspective de prendre l'histoire au #146 ou au #147 ?
Les gens ne sont pas stupides. Nous avons tous commencé à acheter des comics une fois que les séries étaient bien avancées. On ne peut rien y faire. Il y a vraiment peu de chance de tomber sur une série pile au début et même ceux qui redémarrent leur titre avec un nouveau numéro #1... Ils suivent presque toujours des événements qui étaient déjà en marche. Les lecteurs cherchent le

bon "point d'entrée". Et je peux comprendre que quelqu'un ne veuille pas se sentir perdu. Mais j'ai vraiment fait un effort pour rendre chaque épisode accessible. Même si vous ne captez pas 100 % des choses... Vous en capterez quand même 95 %... Et c'est pas mal. Et puis on peut se procurer assez facilement les vieux épisodes.

Comme nous le disions tout à l'heure, le titre a été absent chez nous pendant un certain temps mais il va bientôt faire son retour en France, chez Delcourt. À un niveau plus global, quelle importance a le marché international pour un titre comme Savage Dragon ? À quel point les ventes étrangères sont-elles importantes dans l'économie de la série ?

Ce n'est pas une part essentielle mais tout compte. La version anglophone est distribuée mondialement, mais en fait nous sommes également présents dans un certain nombre de pays. C'est cool d'avoir la possibilité de voyager à travers le monde et de rencontrer des gens qui connaissent et aiment ce titre. C'est très gratifiant.

Il y a un film Savage Dragon à l'état de projet. Vous pensez qu'un film basé sur un comic-book peut respecter à 100 % le concept original ? D'après vous, quels ont été les meilleurs films du genre ces dernières années ?

Ils ne peuvent être complètement fidèles parce que, soyons honnêtes, s'ils extirpaient l'équivalent de deux heures directement des pages de **Amazing Spider-Man**, **X-Men** ou de **Fantastic Four**, ces films sembleraient très morcelés et étranges. Ça ne serait pas une histoire cohérente. Cela dit... Je veux que le film soit fidèle sans pour autant suivre le livre ligne après ligne. J'ai aimé certains trucs liés à **Batman** et également pas mal de choses dans **Spider-Man**. Et le film de **Superman** avec Christopher Reeve était assez efficace aussi...

Parlons un peu d'Obama, qui a fait une apparition dans Savage Dragon. Pourquoi avoir choisi de soutenir un candidat à la présidence dans votre série et pourquoi plus à cette élection que pour celles qui ont précédé ?

C'était plus important... Et puis avec les liens entre Obama et Chicago (NDLR : l'action de **Savage Dragon** est pour une bonne partie centrée sur Chicago), ça semblait logique.

Vous avez eu la moindre réaction de l'équipe d'Obama, par exemple quand vous le montrez en train de tabasser Ben Laden ?

Non.

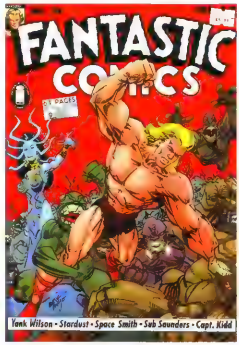
Vous avez beaucoup réagi quand Marvel s'est mis à utiliser des couvertures variantes sur Obama, en disant qu'ils se contentaient de dupliquer votre idée. Mais quelle est votre logique ? Car si vous étiez le premier à faire des couvertures sur Obama, Marvel ne sera pas le seul à emboîter le pas...

Oh, je sais. Et puis, ce n'est pas comme si je m'étais attendu à l'avoir pour moi tout seul. Des présidents sont apparus dans des comics bien avant ça. Mince ! Avant tout ça, j'avais utilisé Bill Clinton et George W. Bush. Bush était même remplacé par un imposteur maléfique (NDLR : dans l'épisode d'**Amazing Spider-Man** qui montre Obama, il y a aussi une histoire de double maléfique). Ce qui m'a ennuyé dans l'affaire Spider-Man, c'est que j'ai pris un risque l'année dernière, avant l'élection. J'ai publié une couverture variante sans prévenir et nous avons eu droit à beaucoup d'échos dans la presse. Le tirage a vite été épuisé. Nous l'avons réimprimé et à nouveau le numéro a été épuisé. Ça semblait une bonne idée de faire une suite. J'ai dessiné une couverture, nous avons annoncé le numéro avec cette image et on nous a vus partout. Tous les grands médias ont relayé l'histoire à propos de ce qui allait être la première apparition d'Obama comme président dans un comic-book. Et là, Marvel s'est inspiré de moi et m'a battu d'un cheveu en faisant une couverture variante qui n'avait pas été annoncée, en la publiant avant que mon épisode sur le président paraisse. C'était juste un tour merdeux à jouer mais ça a marché pour eux. Ils ont vendu une tonne de comics. Et ça a attiré des gens dans les points de vente, et ça a même boosté les ventes de mon bouquin. L'un dans l'autre, ça n'a pas fait de mal. Mais ça reste quand même un tour merdeux à faire...

Au centre : Après des années riches en aventures, Savage Dragon vient de redevenir policier. Un retour vers l'image classique du personnage...

Bon, mais il y a un autre risque. Disons que dans quatre ou cinq ans on se rend compte qu'Obama n'a pas été à la hauteur. Les gens risquent de considérer ces épisodes comme étant "datés". Vous vous imagineriez en train de sortir un numéro où Savage Dragon ferait à l'inverse un bilan négatif du président ?

Oui, c'est sûr. Savage Dragon se déroule en temps réel. Les personnages grandissent et changent. Donc ça ne me pose pas le moindre problème si un épisode qui se déroule en 2009 reflète l'actualité de la même année.



C'est drôle parce que ce n'est pas la première fois que vous proposez une idée que Marvel vous emprunte après. Quand vous écriviez la série Nova, il y a dix ans, vous aviez écrit un épisode où on découvrait qu'Elektra avait été remplacée par un Skrull. Marvel a refusé l'idée mais finalement des années plus tard, c'est l'idée qu'on retrouve à la base de Secret Invasion. Et pourtant vous ne les accusez de rien ?

Je n'ai aucun moyen de savoir si quelqu'un de là-bas avait gardé en tête cette idée ou pas...

Dernièrement, vous vous êtes mis à utiliser des vieux super-héros qui sont tombés dans le domaine public. D'abord dans Next Issue Project (qui raconte les suites imaginaires de séries qui ont cessé de paraître il a plus de soixante ans) puis dans Savage Dragon. Vous ne pensez pas que là aussi il y a un risque qu'on vous pique des idées ? Tout le monde peut vous piquer le personnage dans ces cas-là, puisqu'il est public !

C'est sûr. Et là ça ne me pose pas de souci. Ces personnages sont à la disposition de chacun d'entre nous. C'est comme pour le Père Noël. Si vous voulez faire une histoire de Noël, vous vous servez du Père Noël et vous ne vous préoccupez pas de ce que les autres peuvent faire avec le personnage. Vous vous contentez de raconter l'histoire que vous voulez.

Dans Savage Dragon, vous vous servez du Daredevil du Golden Age. Mais comme nous l'avons déjà noté dans Comic Box, dans le même temps le concurrent Dynamite publie la mini-série Death Defying Devil', avec une variation du même Daredevil originel qui combat un ennemi vert nommé... le Dragon. Vous penchez pour une coïncidence ou une blague ?

Je pense que c'est une blague, mais pas dans le sens où vous pourriez l'imaginer...

Attention, une partie de nos lecteurs va penser que vous faites simplement allusion à une blague super-complice entre Joe Casey (scénariste de la série de Dynamite) et vous, tandis que d'autres vont penser que vous venez de traiter la série de « blague ». Vous allez devoir être un peu plus clair que ça...

Je vais sans doute devoir tempérer ce que je viens de dire : en fait, je n'ai jamais lu un de leurs titres en entier. J'ai essayé de me lancer dans le premier numéro quand c'est sorti et j'ai trouvé ça mou. Pour ce que j'ai pu en voir, ils ont de très jolies couvertures mais des pages intérieures qui, elles, ne sont pas à la hauteur. Ils semblent écouler pas mal de titres avec cette technique. Il y a clairement des gens qui s'y retrouvent. Mais pas moi. Non, en fait, je ne sais vraiment pas pourquoi ils ont nommé un de leurs personnages « Dragon ».

Que pouvez-vous nous dire au sujet de « Image United », qui voit la réunion des pères fondateurs d'Image et de leurs personnages ? Vous en êtes à combien de pages ?

J'ai perdu le compte...

Mais sur le fond, qu'est-ce vous pensez de réunir à nouveau les personnages du label dans une seule histoire ?

C'est vraiment fun. C'est juste gigantesque de voir tous ces personnages différents dessinés par leurs créateurs, qui partagent à nouveau la même case que les autres...

Vous pensez que l'idée d'un « univers Image » a toujours la même pertinence maintenant qu'un des titres les plus vendus du label, Walking Dead, ne peut pas se fondre dans la même continuité que des titres de super-héros ?

Pour moi c'est comme comparer des pommes et des oranges. Du moment que les deux approches fonctionnent...

En tant que lecteur de comics vous suivez quelles séries ces temps-ci ?

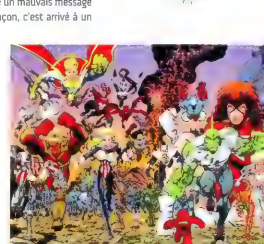
Ces temps-ci, je ne lis pratiquement plus que des comics d'Image : **Jack Staff**, **Godland**, **Walking Dead**, **Invincible**, **Dynamo-5**, **Astounding Wolf-Man**, **The Sword**, **Viking**, **Spawn** et tout le reste..

À une époque, alors que vous œuvriez déjà sur Savage Dragon, vous collaboriez aussi avec d'autres compagnies comme Marvel et DC. Ce n'est plus le cas. C'est une décision volontaire ou simplement qu'on ne vous fait plus de propositions ?

Ça a été mon choix. Je pense que ça envoie un mauvais message si je fais des choses ailleurs et, de toute façon, c'est arrivé à un point où, tout simplement, je ne ressentais plus d'amour pour ces autres personnages. Je n'aime plus ces titres. J'adore les vieux épisodes... Mais une fois que je suis parti, dans les années 90, ils sont partis en ville et je n'arrive plus à me forcer à m'intéresser à leurs personnages. Je ne ressens plus d'amour, je n'ai pas de besoin d'argent... Alors, à quoi bon ?

Ci-dessus et ci-dessous : Savage Dragon existe un peu dans son propre univers mais ce n'a pas empêché Erik Larsen de pratiquer une politique de guest-stars comme pour Hoffman et les villains de Wanted.

Au centre : "Fantastic Comics", la couverture de Next Issue Project par Larsen.



Propos recueillis par Xavier Fournier

NOUVELLE RUBRIQUE, NOUVELLE RUBRIQUE ! LES WEBCOMICS SONT DÉSORMAIS BIEN IMPLANTÉS DANS LE PAYSAGE BD... COMIC BOX VOUS PROPOSE DONC LA SÉLECTION BIMESTRIELLE DES WEBCOMICS QUI VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR...

WEBCOMICS F.A.Q.

Les webcomics, online comics, ou encore Internet comics, ce sont des comics publiés en ligne, à une fréquence régulière et sur un site web donné, touchant ainsi plus facilement un public que si ledit comic avait dû passer entre les mains d'un éditeur traditionnel.

N'importe qui de nos jours, peut publier ses propres strips en ligne, et à l'heure actuelle, on compterait plus de 18.000 webcomics, englobant une multiplicité de formes, de sujets et de genres. Et rien n'est plus simple pour le lecteur que de suivre son webcomic favori ; en ajoutant en quelques clics à son lecteur de RSS un lien de syndication, il sera automatiquement averti des dernières mises à jour.

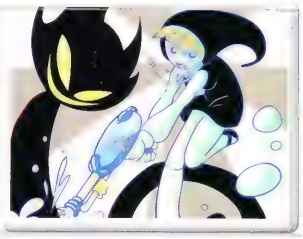
Avec les webcomics, c'est toutes les restrictions imposées par le format papier qui disparaissent, pour profiter ainsi des avantages du web. Scott McCloud, l'un des premiers à promouvoir la publication de strips en ligne, introduisit l'idée de planche infinie, soit une planche dont le format est supérieur à la surface de support, dont la largeur excéderait par exemple la taille d'un écran et dont la saisie serait ainsi rendue possible par un mouvement de la barre de défilement. En effet, les auteurs de webcomics n'étant plus soumis aux dimensions standards d'impression, la planche peut s'étendre dans n'importe quelle direction. Certains artistes vont même jusqu'à intégrer animation et interactivité à leur création au moyen du support Flash.
Cependant, la plupart des webcomics utilisent une forme traditionnelle, telle que celle des comic-strips publiés dans les journaux, le format facilitant des mises à jour plus fréquentes, et donc de fidéliser très rapidement d'hypothétiques lecteurs.

D'autres webcomics sont quant à eux publiés au même format qu'un comic-book, mettant ainsi l'accent sur l'histoire plutôt que sur l'humour que l'on peut trouver dans les strips, et visant à terme une publication au format papier.

Certains webcomics se permettent même de profiter au maximum cette liberté en flirtant avec les limites du bon goût, prenant avantage du fait que la censure sur Internet est pratiquement inexistante dans des pays tels que les États-Unis et la Grande-Bretagne.

LE WEBCOMIC DU BIMESTRE >3<

Sister Claire : Pregnant Nun? Holy Crap!



Tout ce que voulait Claire quand elle devint apprentie nonne, c'était d'avoir un but dans la vie. Mais surtout pas de se retrouver avec un polichinelle dans le tiroir, et encore moins d'être la future mère du Messie ! Avec des illustrations dignes de Junko Mizuno, Yamino, l'auteur, nous conte ainsi les mésaventures de Claire, jeune aspirante béate et idiote, maladroite comme pas deux, qui collectionne poupées russes et gaffes. Pas évident quand on vit entourée de nonnes toutes plus sadiques les unes que les autres, et que, intrigue oblige, les forces démoniaques, personnifiées par un chat digne du Hello Kitty de Sanrio en version goth, jettent leur dévolu sur l'abbaye. Et c'est là que tout part en vrille, lorsqu'assise sur le trône, la bien brave Claire vit sa propre version de la visitation par l'archange Gabriel(le), et que celle-ci, test de grossesse à l'appui lui annonce : "Félicitations, c'est un Messie !", pour se retrouver ensuite attaquée par une horde de proto-anges bleus sous amphèt' sortis... de la cuvette. Bizarre, oui, c'est bien le mot, et pourtant dans son blog, l'auteur ne fait à aucun moment allusion à l'utilisation de substances hallucinogènes. Et ce qui étonnera sans doute le plus dans Sister Claire, c'est cette capacité latente à dérailler et à faire un gros four, en tombant dans des délires scato-gores. L'intrigue est aussi stéréotypée que l'héroïne peut être agaçante de bêtise, et pourtant, le webcomic parvient à garder l'attention du lecteur grâce à une ambiance très goth et un character design stylé. À un tel point que Sister Claire est pressenti pour être le succès de l'année en cours, d'autant plus avec les nombreux rebondissements à venir que Yamino promet régulièrement. À noter que Yamino étant multilingue, elle traduit elle-même Sister Claire dans plusieurs langues, dont un français impeccable. À suivre avec modération donc, afin d'éviter l'overdose de psyché'.

Garfield Minus Garfield

http://garfieldminusgarfield.net/

Dan Walsh. Créé le : 13 février 2008

Publié : Aléatoirement

Genre(s) : Humour noir, existentialisme

The Surreal Adventures of Edgar Allan Poo

Ou plus littéralement, les aventures surréalistes du petit caca d'Edgar Allan. Blasphème ! Qui ose ainsi s'attaquer au maître du fantastique en parodiant son nom de la sorte ?! Le coupable, c'est Dwight L. MacPherson, mettant en scène un Edgar Allan Poe fatigué de la vie et laissé sans inspiration après la mort de sa femme, enfantant alors s'en rendre compte, dans les tréfonds de ces toilettes (décidément...) un rejeton à

The Adventures of Dr McNinja

Eisner Awards 2010

Et les nominés sont...

Le 5 mai dernier, le comité des Eisner Awards, en quelque sorte les Oscars des comics, a rendu la liste des finalistes nominés au titre du meilleur webcomic de l'année. En lisse, Bodyworld (http://www.dashshaw.com) de Dash Shaw, Finder (http://www.shadowlinecomics.com/webcomics/#/finder/) de Carla Speed McNeil, The Lady's Murder (http://theladysmurder.elizafrye.com) d'Eliza Frye, Speak No Evil (http://www.theoryofeverythingcomics.com/SNE/) par Elan Trinidad et Vs. (http://www.smithmag.net/nextdoorneighbor/2008/12/08/story-18/) d'Alexis Sottile et Joe Infurnari. Un seul coup d'œil à la liste suffit pour soulever une question essentielle : qui diable a déjà entendu parler de ces webcomics ?

Semblerait aussi que le comité ait décidé cette année de donner dans l'émotionnel, avec d'un côté un webcomic sur l'abus de drogues, un autre à propos d'hermaphrodites, une histoire sur une prostituée assassinée, le quatrième au sujet d'un émigrant mutilé, et enfin un dernier à propos d'un indigent grincheux. Au programme donc, psychologie toute en finesse, métaphores visuelles et symbolisme.

Les webcomics ne seraient-ils donc plus pour les gamers ?

Ne nous reste plus qu'à attendre avec impatience le festival de San Diego afin de connaître qui remportera la récompense de cette année !

Alex Garner

VOILÀ ENCORE UN ARTISTE ASSEZ PEU CONNU PAR SON NOM MAIS PAS PAR SON TALENT. ALEX GARNER S'EST D'ABORD FAIT CONNAÎTRE COMME CO-CRÉATEUR DES DANGER GIRLS AVEC J. SCOTT CAMPBELL, AVANT DE VOLER DE SES PROPRES AILES ET S'INSTALLER PENDANT PLUSIEURS ANNÉES COMME DIRECTEUR ARTISTIQUE CHEZ IDW COMICS. AUJOURD'HUI, IL A REPRIS SA LIBERTÉ ET OFFICIE COMME COVER ARTISTE, CHEZ IDW OU MARVEL. IL Y EXPOSE LA PALETTE DE SON (IMMENSE) TALENT. COMIC BOX SE DEVAIT DE LE METTRE À L'HONNEUR...

ANGEL : AFTER THE FALL #16 COVER

"J'ai réalisé ce dessin assez rapidement. Le scénariste de la série, Brian Lynch, voulait simplement qu'Angel lance un au revoir amical au lecteur tout en se désintégrant comme le font les vampires dans les séries de l'univers Buffy.
J'ai observé une photo de référence de David Boreanaz en poignant ceci, mais je suis quand même surpris de l'excellent rendu, surtout de loin. Certains lecteurs croyaient même que c'était une photo, mais si vous regardez de vraiment près, vous voyez bien que ce n'en est pas une.
C'est certainement le dessin le plus ressemblant à une personnalité réelle que j'ai jamais dessiné, ce qui est d'autant plus incroyable parce que je suis généralement assez mauvais dans cet exercice.
En définitive, j'aime la simplicité de cette couverture et j'ai depuis appris que les concepts les plus simples sont ceux qui fonctionnent le mieux."

© 20th Century Fox Television

X-MEN : SWORDS OF THE BRADDOCKS

"Pour cette couverture, mon éditeur chez Marvel m'a simplement demandé de peindre une illustration basique mais néanmoins cool mettant Psylocke en vedette.
Donc, sans indication particulière quant au contenu de l'épisode auquel l'image allait être associée, j'ai senti que la meilleure solution était de penser "en grand" et de mettre le personnage en valeur de telle manière qu'elle recouvre toute la surface de la couverture, tout en lui conférant un certain dynamisme. Le katana s'est imposé comme un objet de choix que j'ai pu utiliser pour servir de point d'ancrage à l'œil du lecteur et le guider dans l'appréhension de l'image."

© MARVEL

GENEXT UNITED #1

"À chaque fois que je démarre une couverture, la première chose que je fais est de réaliser des croquis préparatoires pour que Marvel me donne des directions. Généralement, j'ai un bon feeling et je sais quel croquis va être approuvé. Mais sur cette couverture, je me suis trompé. Toutefois, j'avais une idée assez claire du comment je voyais le rendu de l'image. Ces personnages ont été vraiment fun à peindre. Si je ne me trompe pas, je crois que le principe de la série est que les X-Men ont vieilli en temps réel et donc, aujourd'hui, ils seraient dans la force de l'âge. Les héros de la série seraient donc leurs descendants directs. Après réflexion, j'aurais peut-être dû mettre plus de cheveux blancs ou Fauve, mais j'imagine que sa coquetterie le pousse à se teindre les cheveux en bleu !"

© Marvel

SKAAR : SON OF HULK #10

"Le concept de cette couverture est simplement Skaar dirigeant le surf du Surfeur d'Argent et essayant de le faire se plier à sa volonté. À ce moment-là, je me souviens avoir voulu donner à Skaar une sorte de posture à la Conan le barbare qu'on peut déceler à travers les textures de son uniforme."

© MARVEL

le CHAT

EN 1953, IL ÉCLAIRAIT LE MONDE EN COMPAGNIE DE SON SERVITEUR GOMBO POUR DÉFENDRE LA VEUVE ET L'ORPHELIN. BIEN QU'IL S'AGISSE D'UNE PRODUCTION BELGE, CE CHAT N'AVAIT RIEN À VOIR AVEC LE PERSONNAGE DE PHILIPPE GELUCK. IL AVAIT AU CONTRAIRE UN AIR DE FAMILLE PLUS QUE PRONONCÉ AVEC WILDCAT (LE MEMBRE DE LA JUSTICE SOCIETY) PUISQU'IL S'AGISSAIT D'UN SUPER-HÉROS « MADE IN EUROPE », FRÈRE AÎNÉ... D'ACHILLE TALON !

Les comics francophones, ça ne date pas d'hier. Dans **Comic Box #53**, nous vous avions ainsi parlé du Captain Marvel Junior produit par le jeune Al Uderzo, pas encore co-créateur d'Astérix. Mais d'autres figures de la BD franco-belge s'y sont essayé au court des années 50. Il fallait produire des super-héros européens pour contourner les restrictions qui visaient plus ou moins directement la production américaine. Et de toute manière, cela faisait maintenant plus d'une décennie (pratiquement deux) que l'Europe était exposée aux traductions de BD américaines. Même quand il n'y avait pas de volonté consciente d'émuler les héros des USA, il était cependant logique que les dessinateurs débutants les comptent parmi leurs influences. C'est ainsi qu'en 1953 (dans les pages du magazine belge **Heroic Albums**, aux éditions Esséo) apparaît un héros masqué nommé Le Chat, fruit de l'imagination d'un jeune auteur nommé Michel Denys. Il s'agit en fait d'un pseudonyme utilisé par un certain Michel Regnier. En fait quelques années plus tard l'artiste se ferait connaître sous un autre nom : Greg, futur créateur d'Achille Talon ! Les historiens de la BD franco-belge s'arrêtent souvent au fait que le Chat est un super-héros masqué habillé de sombre, et le considèrent comme un dérivé de Batman. Et c'est vrai que le dénommé Jacques Bertrand, flanqué de son fidèle domestique Georges, a de faux-airs de Bruce Wayne. Surtout quand divers éléments des histoires viennent frayer avec le folklore batmanien. Par exemple, le Chat a un ami professeur capable, par hypnose, de faire voyager le héros dans la Rome antique... Tout comme des années plus tôt, dans **Batman #24** le héros américain rencontrait le professeur Nichols capable du même exploit. Mais en dehors des « ressemblances fortes » (allez, à ce stade, parlons même de pompages) avec Batman, le fan de comics ne peut manquer de faire la comparaison avec un autre héros, Wildcat. Ce dernier avait été lancé en 1942 aux USA par le co-créateur de Batman (Bill Finger) et avait été publié sans interruption jusqu'en 1949, devenant même, le temps de quelques épisodes, membre de la Justice Society (c'est d'ailleurs là qu'on peut le retrouver de nos jours). Wildcat n'avait pas connu de popularité particulière en Europe mais on ne peut que noter les points communs, à commencer par le costume (noir, avec les moustaches félines et la gueule de chat symbolisée de la même manière sur le masque). Les deux personnages n'avaient pas de super-pouvoirs particuliers et ne pouvait compter que sur leurs dons athlétiques. Comme de bien entendu, le Chat de Michel Denys/Greg compterait lui, parmi ses adversaires, une certaine Lady Panthère (la ressemblance avec la Catwoman des premières années est indéniable). C'est dans sa vie privée que le héros belge (publié semi-régulièrement entre 1953 et 1956) se distinguait de son modèle américain. Le Chat était une sorte de playboy blond accompagné d'un homme à tout faire noir, son fidèle Gombo, d'ailleurs décrit avec beaucoup plus d'élégance que les faire-valoir américains. Contrairement au Lothar (le serviteur de Mandrake) des premières années, Gombo s'exprimait dans un français parfait et une intelligence certaine qui contredisait un certain « racisme ordinaire » des BD de l'époque. Par exemple, dans un épisode (« La Mort Fait du Ski »), Gombo est soupçonné d'être un gangster par un détective simplement parce qu'il est noir. L'autre va jusqu'à lui tirer dessus mais Gombo préfèrera ne pas l'accabler et lui prouver qu'il a tort. Outre le côté super-héros masqué, on sent déjà une trame sous-jacente qui s'approche d'un héros de polar façon le Saint. D'ailleurs l'auteur finira par le faire évoluer en une deuxième version où le héros est détective et où « le Chat » n'est plus qu'un simple surnom de son agence. Greg ne cachera pas par la suite que le Chat était loin d'être son rejeton favori, sans doute produit avant qu'il ne trouve vraiment ses marques sur le plan artistique. Mais le Chat n'en reste pas moins un des rares « super-euro » qui aura été publié pendant plusieurs années d'affilée, tout en faisant le lien avec la franco-belge...

Xavier Fournier

ESPRIT SANS ÂME !

ÉTRANGE ŒUVRE QUE CE SPIRIT DE FRANK MILLER. TRÈS LOIN DU COMIC-BOOK DE WILL EISNER, CE FILM PROPOSE UN LONG-MÉTRAGE TRÈS ABOUTI ESTHÉTIQUEMENT MAIS ASSEZ INDIGESTE DANS SON INTRIGUE.

Miller a insufflé à ce **Spirit** sa patte, son style inimitable, marquant chaque plan, chaque séquence de son empreinte de monstre sacré de la bande dessinée. Et c'est sans doute là le plus grand problème de cette œuvre. Le réalisateur écrase tout sur son passage. Cassant le rythme et l'action du film pour offrir de « jolis ralentis », imposant un plan inutile pour faire « une belle image », l'artiste graphiste a pris le pas sur le réalisateur. La forme est magnifiée au détriment du fond. Frank Miller s'est offert un graphic novel « taille réelle » et le spectateur compte les heures en se demandant pourquoi il s'est laissé prendre au piège. L'intrigue n'aide pas vraiment à s'intéresser au film. Décousue, émaillée de coupures narratives très mal rythmées, l'histoire de Danny Colt, ancien flic devenu justicier immortel de Central City sous l'identité du Spirit, n'est pas très passionnante. À part, peut-être, Samuel Jackson qui semble s'être bien amusé dans son rôle de super-méchant mégalo, le casting ne donne pas le change. Gabriel Macht, qui incarne le Spirit, est inexistant à l'écran et souffre d'un cruel manque de charisme. Ce qui est un comble pour le « héros » du film. Seul point positif du métrage : Miller aime les femmes et leur rend hommage à merveille. Il filme ses actrices avec passion. Eva Mendes, en criminelle de charme, et Scarlett Johansson, en infirmière nazi, cela vaut le coup d'œil ! Malheureusement, à chaque fois que le Spirit se retrouve en tête-à-tête (souvent) avec une de ces demoiselles, elle lui vole la vedette. Bref, **The Spirit** n'est pas vraiment une réussite et intéressera surtout ceux qui privilégient un univers graphique à une bonne histoire. Le coffret DVD et le Blu-Ray proposent les commentaires du réalisateur et plusieurs making of expliquant la genèse du projet et présentant Frank Miller et ses œuvres.

Yann Delloir

The Spirit - Sony Pictures Home Entertainment - DVD/Blu-Ray - Sortie : 1er juillet 2009.

>> AVANCE RAPIDE

ROBOTECH

DVD DISPONIBLE

Animatch : The Shadows Chronicles - TF1 Vidéo

INFÂME HÉROS

C'est un homme comblé de la ville d'Empire City. n'a jamais voulu devenir un héros. Mais, à la suite d'un accident de métro, il va devoir affronter seul la horde de rats qui tente d'envahir la cité. Une superpuissance, des pouvoirs électriques et quelques gadgets d'un bon vieux Batman dans son genre, un look inspiré des films d'horreur des années 80 et un humour de gros beauf. Voilà comment on pourrait résumer ce jeu d'action/infiltration développé par Sucker Punch, les créateurs de la série **Sly Cooper**. Dans une ambiance post-apocalyptique, vous devrez vous frayer un chemin à travers les rues de la ville, à la recherche d'indices et de boss. En plus vous pourrez customiser votre personnage grâce à un système de point de compétences qui vous permettra d'améliorer vos différentes capacités. Infâmous ne se fait pas sans ennuis : des bugs à répétition, des temps de chargement interminables, une caméra capricieuse et des missions répétitives. Autant de défauts qui viennent ternir un titre qui aurait pu être excellent. Dommage.

Pierre Bisson

Infâmous - Sony - PS3 - Disponible.

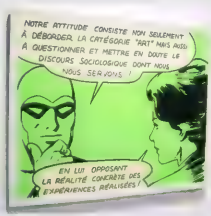
Héros sur le retour

LA MAISON ROUGE, À PARIS, ACCUEILLE JUSQU'AU 27 SEPTEMBRE PROCHAIN « VRAOUM », UNE TRÈS BELLE EXPOSITION, FRUIT DES EFFORTS DES DEUX COMMISSAIRES D'EXPOSITIONS (DAVID ROSENBERG ET PIERRE STERCK) POUR MONTRER COMMENT BANDE DESSINÉE ET ART SE NOURRISSENT L'UN DE L'AUTRE DEPUIS DES DÉCENNIES. UN COCKTAIL DÉTONNANT PAR SA DIVERSITÉ ET SON ÉNERGIE, À VISITER D'URGENCE !

Dans une pièce, la statue d'un Mister Fantastic sénile sorti de l'imagination de Gilles Barbier regarde fixement, à quelques mètres de là, un panneau où le Phantom de Lee Falk énonce quelques vérités sur l'Art. Dans une autre salle, les tableaux d'Hervé Di Rosa empilent autant de super-héros qu'une couverture de **Final Crisis** ou de **Secret Wars**, surplombée par l'effigie d'un Batman ventripotent. Plus loin, c'est une planche de Will Eisner qui s'offre aux yeux du visiteur mais, plus largement, des dizaines de peintures, sculptures et installations vidéos... Bienvenue à la Maison Rouge (fondation Antoine de Galbert, à Paris) qui abrite ces temps-ci une exposition qui parle d'art et de BD, histoire de démontrer (si besoin en était) qu'on ne peut séparer les deux. Car si pour bon nombre de nos lecteurs, c'est une évidence, la BD c'est de l'art, il y a encore (des décennies après Andy Warhol ou Roy Lichtenstein) des gens qui font la distinction ou qui ne voient pas le rapport, qui grincent des dents en pensant qu'on puisse exposer sur les mêmes cimaises des tableaux d'art contemporain et des planches originales. Sans équivoque, David Rosenberg tranche... qu'il ne faut justement jamais trancher : *« Quand on est sensible aux arts graphiques, je ne vois pas pourquoi on viendrait tracer une séparation entre le détail d'une oeuvre de Picasso par opposition à un détail d'un dessin d'Hergé. Qu'est-ce qui justifierait que, d'un coup, on décide que l'un est mieux que l'autre ? »*. C'est que les clichés ont la vie dure et que depuis l'aube de la BD ses adversaires lui ont reproché d'être un médium à l'attention des masses et donc d'une certaine manière le contraire de l'exception artistique... *« À la différence du cinéma ou d'autres arts de la reproduction, il y a des originaux qui se cachent derrière. Quand vous lisez votre BD dans le journal du dimanche, votre comic strip ou votre album, il n'y a pas à la base un simple négatif. Il y a un dessin original. Et, en ce sens, cela nous intéressait d'aller voir quelles étaient les propriétés de ces originaux. La BD a été tout de suite déconsidérée, de même que la photographie... On s'est posé des questions complètement absurdes à son sujet pour savoir si elle était ou pas un art. Mais rien n'est un art en soi ! Il y a des gens qui font de l'art avec la photo, de même qu'il y a des gens qui font de l'art avec la peinture. Mais la peinture n'est certainement pas un art en soi. Ce qui nous a le plus frappé, c'est que les créateurs de bandes dessinées, parce qu'ils travaillaient sur un médium déconsidéré, ont accepté sans que ça pose trop de problème que leurs dessins soient la plupart du temps très mal reproduits. Ca ne gâte pas le plaisir de la lecture. Mais il faut savoir que les grands maîtres de la BD sont des dessinateurs extraordinaires, à l'égal des plus grands maîtres de la peinture. »*

A partir de là, les deux experts ont fait appel à des collectionneurs (et quelques galeries) pour regrouper une sélection étonnante par sa variété, qui évite les pièges habituels. L'exposition ne ressort pas les clichés courants. Intelligente, elle ne se fait pas esthète au point d'en devenir hermétique. Ainsi, on trouve aussi bien une page de **Batman** par Jim Lee, une planche de Frank Robbins tirée des **Invaders** qu'un panneau géant du peintre islandais Erro qui s'approprie une ancienne couverture de Blue Ribbon Comics. *« Le dénominateur commun ici, c'est que tous les artistes sont des gens qui ressentent un lien très fort avec la BD. Un lien de plaisir, une énergie. Il y a quelque chose de spectaculaire, mais on n'est pas dans la superficialité... L'oeuvre de Gilles Barbier sur les super-héros est terrible. Elle est tragique. Il y a un côté spectaculaire, comique, mais il y a aussi quelque chose de bouleversant. C'est là que la BD et le monde de l'Art se rejoignent. Il y a quelque chose de pétulant, de joyeux, de satirique, mais il n'y a jamais de caricature au sens agressif du terme. »* Si pour les deux commissaires sélectionner telle planche à la place d'une autre a été un vrai calvaire, il en résulte en tout cas un bonheur communicatif...

Xavier Fournier


NOTRE ATTITUDE CONSISTE NON SEULEMENT À DÉBORDER LA CATÉGORIE "ART" MAIS AUSSI À QUESTIONNER ET METTRE EN DOUTE LE DISCOURS SOCIOLOGIQUE DONT NOUS NOUS SERVONS !
EN LUI OPPOSANT LA RÉALITÉ CONCRÈTE DES EXPÉRIENCES RÉALISÉES !

ABD & COMIC BOX

présentent

AVEC DE NOMBREUX ARTISTES DE BD FRANÇAIS ET INTERNATIONAUX DONT :

YANICK PAQUETTE (UNCANNY X-MEN)

ARIEL OLIVETTI (CABLE)

PHIL BRIONES (X-MEN)

GERALD PAREL (IRON MAN)

22-28 juin 2009

STRASBULLES

Le Festival Européen de la Bande Dessinée à Strasbourg

Chez nos partenaires du 22 au 26 juin

Convention : Place de Lattre de Tassigny les 27 et 28 juin

www.strasbulles.fr

place net

Décidément, les collectionneurs frénétiques sont servis avec ce numéro ! Voici encore un blog qui parlera, à n'en pas douter, à tous les fans de notre rubrique « Cult Corner ». Dans « Je suis pas Superman », ils trouveront plusieurs billets rédigés par un amateur de beaux objets qui partage sa passion des statuettes et jouets de collection avec des photomontages les mettant en situation ! Ainsi Harrison « Han Solo » Ford est poursuivi en Indiana Jones par le célèbre Bobba Fett, chasseur de primes pour le compte de Dark Vador. Dans un post un peu plus vieux, l'auteur nous présente une drôle d'équipe de super-héros composée de Spider-Man, Superman, Hulk, Wolverine et Batman. Pour les grands enfants...

http://www.iles-temps.com/cedblog/

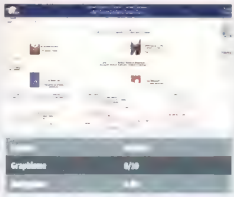
SITE INTERNET

HTTP://WWW.FORUMPIMPF.NET/VIEWTOPIC.PHP?T=12347

Comme dirait l'autre, je vous parle d'un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître... Considérée, à juste titre, comme une référence incontournable, la revue **Strange** des éditions LUG a marqué toute une génération de fans de comic-books. Vingt ans après le départ à la retraite de ses créateurs, **Strange** a droit à un magnifique hommage grâce au webzine **Le Journal des Fans de Strange**. Réalisé avec passion par le talentueux John Giskan (avec l'aide du duo Rhom et Dusklight pour la couverture), ce fanzine téléchargeable gratuitement est un pur régal. Vous y trouverez pêle-mêle des décryptages des principales sagas publiées dans les pages de **Strange**, des articles thématiques, des biographies et même un concours permettant de remporter la couverture du dernier numéro. De la belle ouvrage qui mérite qu'on s'y attarde !

Yann Belloir

SITE INTERNET

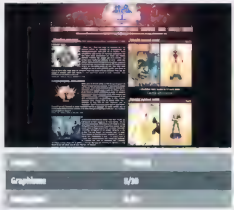


HTTP://WWW.NOOSFERE.ORG/DEFAULT.ASP

NooSFere est une association ayant pour but de promouvoir la science-fiction parue en langue française. Si on en parle, c'est parce que son site accueille une encyclopédie en ligne particulièrement bien remplie et dans laquelle la bande dessinée dispose d'un espace dédié. Les amateurs peuvent donc s'y rendre pour y découvrir des critiques d'album, d'anthologies et autres graphic novels publiés dans la langue de Molière. Bien que, pour le moment, les comic-books sont assez peu représentés par rapport aux bandes dessinées franco-belge, il n'en reste pas moins que les critiques déjà présentes sont pertinentes et assez exhaustives. Avec ses graphismes efficaces et sa navigation sobre, cette encyclopédie de l'imaginaire joue parfaitement son rôle.

Yann Belloir

SITE INTERNET



HTTP://WWW.COMICS-HEROES.COM/INDEX.PHP

Voici un site qui pourrait intéresser les collectionneurs et autres amateurs de produits dérivés en tous genres. Comic's Heroes se propose en effet de lister toutes les figurines en plomb Eaglemoss, mettant en scène des personnages issus des univers Marvel et DC. Réalisé par un passionné doté d'une impressionnante collection, ce site bénéficie d'une base de donnée particulièrement fournie et réunissant toutes les productions sorties jusqu'à présent en France. On y trouve également de nombreux concours où les fans peuvent mettre « en situation » leurs figurines et comparer leur collection. Enfin, les membres du forum vous accueilleront à bras ouverts que vous soyez amateurs de figurines ou non !

Yann Belloir

DE L'ÉCRAN À LA PLANCHE...

Quand on a plus d'un demi-siècle, on se retourne et on voit le chemin parcouru. En ce qui me concerne, ce chemin est tapissé de comics. Petit itinéraire à la Georges Perec..

Nés dans les comics, Superman et Batman sont rapidement passés au grand écran (sous forme de « serial ») puis au petit, et au cours des cinquante années écoulées, les adaptations de comic-books en séries n'ont pas manqué. Sans même parler des séries animées, tout le monde a le souvenir de **Hulk** et **Wonder Woman** et, en janvier 2010, la Fox reprend **Human Target** une série créée par Carmine Infantino en 1972 et reprise en 1999 dans la collection Vertigo de DC.

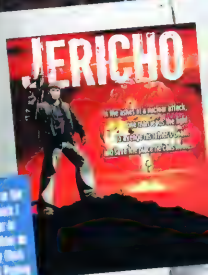
Mais l'inverse est également vrai. Nombre de séries ont été transposées dans des comic-books. Il faut se souvenir que dès la naissance du genre, tous les personnages célèbres du cinéma ont trouvé leur transposition en bande dessinée. L'un des plus anciens est bien sûr **Tarzan**, dont les adaptations dessinées par Burne Hogarth, Hal Foster, Russ Manning ou Joe Kubert ont marqué plusieurs générations successives de lecteurs. Dans les années 60, des séries comme **The Wild Wild West** (Les Mystères de l'Ouest) ou **The Man From U.N.C.L.E.** (Agents très spéciaux) ont elles aussi été adaptées en comic-books. La brève existence de **Star Trek** (la série originale) a donné naissance très vite à une série animée puis à des films, puis à des adaptations en comic-book - comme **Star Wars**, bien sûr.

La question qui se pose toujours, bien évidemment, est de savoir si la version dessinée est du même niveau que la série à l'écran. Il n'est évidemment pas question de généraliser mais quand la transposition d'une série sous forme de comic-book est manifestement destinée à exploiter le filon commercial d'un succès (au même titre que l'étaient les panoplies de Zorro ou de Robin des Bois autrefois, ou les jeux vidéo aujourd'hui), on peut douter que la qualité soit au rendez-vous. Cela étant, dans le cas de **Star Trek** ou de **Star Wars**, on est en droit de penser qu'une partie au moins des productions publiées sous ces titres soient de bonne qualité. J'ai moi-même, naguère, traduit certains albums de **Star Wars** qui étaient, graphiquement et scénaristiquement, pas mal du tout. Quand aux comic-books **Star Trek**, après une première époque chez Gold Key comics entre 1967 et 1973, ils ont été publiés sans interruption de 1984 à 2008 (25 ans...) par quatre compagnies différentes, dont DC et Marvel. Même en connaissant la ferveur des Trekkies, une telle constance veut certainement dire quelque chose. Si ça n'est pas déjà fait, une revue générale sur la qualité des comics Star Trek serait la bienvenue.

Récemment, **Heroes** – dont la construction et les thèmes empruntent beaucoup aux comic-books – fait l'objet d'une « publication parallèle » (en ligne, puis en albums) d'épisodes dessinés qui reprennent ou « complètent » les épisodes filmés.

Le passage au comic-book peut aussi – c'est plus rare mais ça n'est pas impossible – assurer la poursuite d'une série dont la production a été interrompue. L'exemple récent le plus connu est celui de **Buffy**, dont la 8e saison s'est déroulée sous la forme d'un comic-book et non sur les écrans. Deux autres séries, beaucoup moins connues, mais dotée d'une « fanbase » très solide, pourraient bientôt emprunter la même voie : **Jericho**, une série post-apocalyptique qui n'a duré que deux saisons, et **Pushing Daisies**, un OVNI poétique d'une grande originalité narrative et visuelle. Je vous recommande vraiment de voir la série (qui existe en DVD). C'est un joyau de mise en scène aux acteurs si parfaits qu'aucun comic-book ne peut les égaler.

Martin Winckler
martinwinckler@free.fr



Une chose est à la fonction mais ce fut pas assez d'audience ! Pas de souci ! Les comics sont là pour prolonger la vie de ces concepts malgré la chute de Paradise, comme ici avec Buffy (Buffy Saison 8), Jericho (Cross Roads) ou Pushing Daisies (Wildsiders).

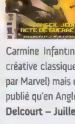
guide2lecture

SUPERMAN & BATMAN #15

Vu qu'en prime c'est John Romita Jr. qui dessine, c'est un vrai régal. En seconde partie, ces mêmes Thunderbolts résistent à Secret Invasion.

Panini – Juillet 2009 – 4 euros.

STAR WARS : LA SAGA EN BD #30



Delcourt continue sa politique d'aller repêcher des "histoires collectors" rares ou inédites en France. Ici on retrouve un récit signé Archie Goodwin et Carmine Infantino (autant dire l'équipe créative classique des Star Wars publiés par Marvel) mais qui n'avait été jusque là publié qu'en Angleterre.

Delcourt – Juillet 2009 – 4,95 euros.

STAR WARS LA SAGA EN BD #31

Double ration d'étoiles cet été : Ce nouvel hors-série consacré à l'univers **Star Wars** nous propose une nouvelle fois une histoire écrite par Alan Moore et donne la part belle aux Wookies.

Delcourt – Juin 2009 – 5,95 euros.

TRINITY #1

Kurt Busiek et Mark Bagley, les créateurs originaux des Thunderbolts, se retrouvent sur cette série qui réunit Batman, Superman et Wonder Woman, autrement dit la "trinité" majeure parmi les super-héros DC. Mais qui peut se targuer dans le camp d'en face d'être la Trinité du Mal ?

Panini - Juillet 2009 – 5,40 euros.

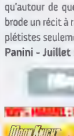
ULTIMATES #4

Fin des **Ultimates** version Jeph Loeb et Joe Madureira, apparemment préambule d'**Ultimatum** (mais le lien est quand même assez mince). A ce stade, tout est dit, ceux qui n'aiment pas le volume 3 n'auront sans doute aucun intérêt à aller jusqu'au bout. Ceux qui, au contraire, s'accrochent tiendront encore un peu pour avoir la saga complète. Mais force est de constater que l'histoire pêche et qu'autour de quelques morts on nous brode un récit à rallonge. Pour les complétistes seulement.

Panini – Juillet 2009 - 4,00 euros.

Marvel Icons

"BIG" N. HAVAN : MOON KNIGHT #4



À chacun son contraire Batman a le Joker ? Moon Knight a le Spectre Noir. Mais l'opposé d'un héros dérangé n'est-il pas un criminel ultra-lucide, capable de manipuler à la fois l'entourage de Moon Knight et l'opinion publique ? Face au règne de la terreur qu'entreprend cet ancien adversaire, le « chevalier de la lune » risque bien d'aller encore plus loin.

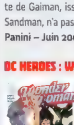
Panini – Juillet 2009 – 12 euros.

"DC" VERTIGO: DEATH : THE TIME OF YOUR LIFE

Le scénariste Neil Gaiman et le dessinateur Chris Bachalo font équipe pour invoquer l'esprit de la Mort, une jeune fille toute gentille aux faux airs de Gothic Lolita. Mais dans les histoires de mort, les questions d'amour ne sont jamais loin. Cette oeuvre marquante de Gaiman, issue de l'univers de son Sandman, n'a pas pris une ride...

Panini – Juin 2009 – 11 euros.

DC HEROES : WONDER WOMAN T2



Après des débuts laborieux, la nouvelle série **Wonder Woman** se trouve enfin une scénariste digne de ce nom en la personne de Gail Simone (**Birds of Prey, Secret Six**...) dont l'arrivée correspond aux derniers épisodes de Terry Dodson sur le titre. L'héroïne se

Comics

LES CHRONIQUES DE SPAWN #25

Spawn passe le cap des 25 publications avec la régularité d'un métronome. Dans ce numéro anniversaire de 100 pages, Spawn continue son odyssée renouvelée sous le crayon de Whilce Portacio mais aussi en version un tantinet « cartoon » dans la série parallèle **Adventures of Spawn**. Delcourt continue également la publication morcelée d'un poster géant à reconstituer.

Delcourt – Juin 2009 – 5 euros.

DC UNIVERSE HORS SÉRIE #13 : FINAL CRISIS #1

Grant Morrison part à l'assaut de l'univers DC dans un grand tourbillon d'espace temps, qui ramène son lot de héros... Mais en condamne aussi quelques-uns !

Le Mal a gagné, son emprise devient de plus en plus tangible sur Terre et, pour les prévenir, les héros ne peuvent compter que sur un seul homme. L'ennui c'est qu'il s'est sacrifié des années auparavant. A moins que... ?

Panini – Juillet 2009 – 5,40 euros.

MARVEL HEROES #21

Pendant **Secret Invasion**, les Puissants Vengeurs sont un peu absents de leur propre série. On préférera la lecture d'Initiative qui brasse toutes les équipes secondaires du dispositif national des USA.

Mais à noter que dans ce numéro on retrouve les aventures du Hulk rouge, dessiné par Art Adams. En prime, un épisode indépendant de **Thor** par Matt Fraction et Patrick Zircher qui explorent le passé du dieu du tonnerre.

Panini – Juillet 2009 – 4,60 euros.

MARVEL UNIVERSE #15 : NOVA/ GUARDIANS OF THE GALAXY

Il n'y a pas que sur Terre que les Skrulls font sentir leur présence. Dans leur propre base spatiale, les Gardiens de la Galaxie doivent faire face à l'infiltration. Et comme déjà, au départ, ce n'est pas franchement une équipe où les membres se font confiance, la riposte de Drax le Destructeur va être explosive. Dans son propre coin de l'espace, Nova rencontre lui aussi des Skrulls dont quelques vieux amis...

Panini – Juin 2009 – 5,60 euros.

SPIDER-MAN #114

Spider-Man est pourchassé par les Thunderbolts, qui désormais regroupent quand même certains de ses pires ennemis, y compris le Venom moderne. Mais qu'en est-il d'Eddie Brock, l'ancien Venom ? Il n'est pas du tout content et sa présence va compliquer la situation.

découvre quelques nouveaux locataires envahissants (une bande de gorilles albinos) tandis que sur l'île des amazones une sombre vengeance se trame.
Panini – Juin 2009 – 13 euros

ECHO - TOME 1

Terry Moore revient là où on ne l'attendait pas. L'auteur du très intimiste **Strangers In Paradise** se lance en effet dans une nouvelle série plus axée sur la SF où une jeune photographe, Julie, découvre un exosquelette bourré de technologie. Une sorte de mélange entre **Iron Man** et **Witchblade** mais revu par un maître moderne. Si ce concept est plus riche en « effets spéciaux », Moore n'a cependant rien perdu de la délicatesse qu'on lui connaissait.
Delcourt – Juin 2009 – 12,90 euros.

MADAME MIRAGE - TOME 1

Dans un futur où les super-héros ont été interdits, la belle Madame Mirage entretient la flamme d'un héroïsme un tantinet désuet mais tellement glamour. Le scénariste Paul Dini (**Detective Comics**) produit là une création originale et atypique, mise en image par Kenneth Rocafort.
Delcourt – Juin 2009 – 14,95 euros.

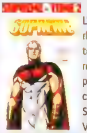
RED SONJA : LE DIEU DOOM !

La plantureuse Red Sonja n'est pas la seule à faire son retour. Thulsa Doom, personnage maléfique issu des romans de Robert E. Howard fait ici sentir sa présence démoniaque. Et comme le nécromancien a désormais la puissance d'un dieu, la guerrière a intérêt à mettre toute sa foi dans l'épée
Panini – Juillet 2009 – 11 euros.

STRANGERS IN PARADISE - TOME 3

Kymera nous propose ce troisième tome des aventures des deux amies créées par Terry Moore. premières éditions nous tenant en haleine). Mais toute bonne fin est aussi un début...
Kymera – Juin 2009 – 15 euros.

SUPREME - TOME 2



L'archétype du surhomme ainsi que tout son folklore, revus et corrigés par Alan Moore en compagnie de Chris Sprouse et Rick Veitch. Le monde des héros à cape est-il réellement désuet, et, passé de mode ? Alan Moore répond non et redonne du tonus à tout ce qui faisait le charme des comic-books des années cinquante et soixante... Sans rien perdre de son humour corrosif.
Delcourt – Juillet 2009 – 25 euros.

TRANSFORMERS - TOME 1 & 2

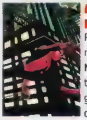
Les Transformers ont gagné ! Mais l'album serait bien monotone si quelques Decepticons ne préparaient pas leur riposte. Les Transformers tels que vus par IDW Comics permettent de faire le lien entre les deux films (le premier et celui qui sort fin juin). Les robots transformables ont leurs fans et leurs détracteurs mais au moins voici un comic-book qui contribue à diversifier les genres.
Fusion - Juin – 11,95 euros.

comics VO

Strange #9 & 9Bis

Dans **Strange #9**, Reed Man réussit un joli coup en décrochant l'autorisation d'écrire et dessiner une histoire de Spider Spry, vieille création de Jack Kirby et Joe Simon qui est en quelque sorte un prédécesseur de Spider-Man, le tout sous couverture de Thomas Frisano.
Dans **Strange #9Bis**, qui devrait sortir à peu près dans les mêmes eaux, on continue sous l'angle Kirby avec une checklist francophone de Jack Kirby mais aussi la réimpression du premier épisode de Fantax de Chott (voir Comic Box #45) paru dans Paris Monde Illustré en 1945. Autant dire que plus grand monde ne l'avait dans sa collection personnelle...
Organic Comix – Juillet 2009 – Prix NC.

AMAZING SPIDER-MAN #600



Pour son 600ème numéro, **Spider-Man** place les petits plats dans les grands, avec son lot de couvertures vanantes et de créateurs cotés. Daredevil et Docteur Octopus s'invitent aussi à cet anniversaire qui se transforme en... mariage. Mais le mariage de qui ?
Marvel – Juillet 2009 – $4.99.

BLACKEST NIGHT #1

Près de deux ans après les premiers signes, les Black Lanterns se manifestent enfin. De quoi faire passer l'armée de Sinestro pour des enfants de choeur. Geoff Johns et Ivan Reis lancent la nouvelle grosse saga cosmique de DC, qui promet aux héros non seulement les heures les plus noires... Mais aussi le retour de quelques amis... qui ne le sont peut-être plus...
DC – Juillet 2009 – $3.99.

AVANCE RAPIDE

PAS DE COMICSHOP PRET DE CHEZ VOUS ?

COMICS CULTURE DEBARQUE !

SUR WWW.COMICSCULTURE.FR, VOTRE COMICSHOP EN LIGNE :
>LES NEWS FR ET US DES LEUR SORTIE
>5% DE REMISE SUR LES NOUVEAUTES FR
>ABONNEZ VOUS A LA NEWSLETTER : RECEVEZ LA LISTE DES NEWS CHAQUE SEMAINE
>PAIEMENT SECURISE PAYPAL

OFFRE SPECIALE DE LANCEMENT
FRAIS DE PORT OFFERTS A PARTIR DE 75 EUROS D'ACHATS

14, BD MORLAND 75004 PARIS 01 42 71 35 38
LUNDI : 10H-18H / MARDI AU SAMEDI : 8H-18H METRO : SULLY/MORLAND
WWW.COMICSCULTURE.FR CONTACT@COMICSCULTURE.FR

Marvel anime l'été

DEPUIS 2008 ET LA SORTIE EN DIRECT-TO-VIDEO DU PREMIER FILM D'ANIMATION MARVEL, LES FANS FRANÇAIS ATTENDAIENT AVEC IMPATIENCE L'ARRIVÉE DANS NOS CONTRÉES DES COPRODUCTIONS MARVEL ET LIONSGATE. POURTANT, CE N'EST QUE TROIS ANS PLUS TARD QUE LES FILMS DÉBARQUENT CHEZ NOUS. POUR LA PEINE, METROPOLITAN FAIT LES CHOSES EN GRAND EN PROPOSANT LA QUASI-TOTALITÉ DES PRODUCTIONS À QUELQUES MOIS D'INTERVALLE !

Grande spécificité du marché américain où la location de vidéo et DVD est bien plus développée qu'en France, les films « direct-to-dvd » (qui sont lancés sur le marché sans passer par la case « diffusion en salles ou à la télévision ») sont des productions qui ont, sauf rares exceptions, beaucoup de mal à s'exporter ailleurs. Cela expliquerait peut-être la réticence des éditeurs à vouloir distribuer par chez nous ce genre de produits, d'autant qu'à l'époque de la sortie aux États-Unis d'**Ultimate Avengers**, en 2006, Marvel commençait seulement à se diversifier et n'avait pas encore fait ses preuves en matière d'autoproduction.

MARVEL ANIMATION

Il faudra en effet attendre le film **Iron Man** et son succès public dans les salles de cinéma pour que les éditeurs et distributeurs considèrent sérieusement les productions « maison » de Marvel. Tout change en janvier 2008, lorsque les studios Marvel décident de créer une filiale entièrement consacrée au développement des licences et personnages « maison » sur le marché de l'animation et des divertissements grand public (TV, direct-to-video, produits dérivés…). Fort logiquement nommée Marvel Animation, cette filiale intègre donc la série de longs-métrages animés coproduits avec Lionsgate dans cette structure.

SORTIE MASSIVE !

Il aura tout de même fallu attendre près de trois années pour que les studios Marvel, à travers leur filiale, prennent la peine de s'intéresser sérieusement à la distribution de leurs productions animées en nos contrées éloignées. En France, c'est Metropolitan qui récupère les licences. Pour l'occasion, l'éditeur se propose de sortir l'intégralité des films d'animations du catalogue en plusieurs vagues. Les fans vont pouvoir découvrir en juillet **Docteur Strange** et **Iron Man** en DVD (et en Blu-Ray !) et les deux films consacrés aux Vengeurs Ultimate le mois suivant.

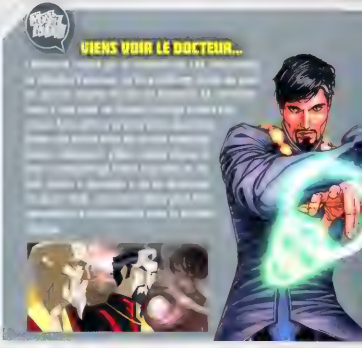
PETITS PLATS DANS LES GRANDS

Chaque DVD, ou Blu-Ray, est proposé au format 16/9 (compatible 4/3) avec la version originale sous-titrée et une version doublée en français. Les heureux possesseurs d'un « home-cinema » pourront apprécier ces longs-métrages en 5.1 Dolby Digital. Cerise sur le gâteau, chaque galette est accompagnée d'une flopée de bonus. Vous pourrez donc découvrir pêle-mêle, les origines de chaque personnage, des making of, des bandes-annonces, des liens Internet et bien d'autres surprises du même acabit.

ATTENTION AU SMASH !

Alors que les quatre premiers films Marvel Animation ne sont pas encore sortis, Metropolitan annonce déjà la suite. Ainsi, **Hulk Vs,** regroupant les deux films **Hulk Vs Wolverine** et **Hulk Vs Thor,** est prévu pour la rentrée dans les mêmes conditions d'édition que ses prédécesseurs. Coproduit par Marvel et les célèbres studios d'animation japonaise Madhouse, ce film en deux segments a été scénarisé par un duo bien connu des amateurs de comic-books et d'animation : Craig Kyle et Christopher Yost. Amateurs du géant vert, vous voilà prévenus !

Yoann Barbotin



LE FESTIVAL DES CULTURES DE L'IMAGINAIRE

DU 2 AU 5 JUILLET 2009

PARC DES EXPOSITIONS - PARIS NORD VILLEPINTE

www.comic-con-france.com

Comics • Science-Fiction • Héroic-Fantasy • Thriller • Séries TV • Bitlit • Jeu de Rôle

Ouvert : [illegible]

Horaires d'ouverture : Jeudi : 13h-19h • Vendredi/Samedi/Dimanche : 11h-19h

Tarifs : Jeudi : 9€ • Vendredi : 12€ • Samedi : 16€ • Dimanche : 12€ • Forfait 2 jours : 20€ • Forfait 4 Jours : 33€

Réseau BILLETEL : Fnac, Carrefour, Géant, Le Bon Marché, Système U, 0 892 684 694 (0,34€/min), www.fnac.com

Location Belgique: Fnac, 0 900 00 600, www.fnac.be

Reseau TICKETNET : Auchan - Cora- Cultura - E.Leclerc - Virgin Megastore - www.ticketnet.fr - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min)

kazados.tv

SciFi

FANTASY

© 2009 SEFA ESTATE • Tous droits réservés - SEFA ESTATE SARL au capital de 10 000€ RCS Nice n°493 919 166

ÇA BRILLE !

DC pense à ses lectrices et proposera en janvier prochain ce mini-néon Supergirl. Il mesure environ 25 cm de haut et comporte un interrupteur pour faciliter l'allumage. Quelque peu kitsch, ce néon rejoint les rangs des néons Superman, Batman, Green Lantern et Flash, sortis il y a peu. Mesdemoiselles, vous pouvez rivaliser avec vos copains !

ÉTRANGE...

Décidément, les super-héros ne savent plus quoi inventer ! Ok, ce n'est pas vraiment eux mais leur maison-mère qui ne sait plus comment vendre leurs héros. Dc Direct présente ce mois-ci les Blammoids, une version super déformée des héros et vilains. Déjà annoncés : Firestorm, Aquaman (ci-dessous), Batman et le Joker, Green Lantern et Sinestro.

GREEN LANTERN STATUE

Dans notre prochain numéro, nous reviendrons plus en détails sur le nouveau film d'animation de DC Comics : **Green Lantern: First Flight**. Cependant, nous ne pouvions pas passer à côté de cette statue représentant Hal Jordan, version animé. Petit prix pour cet objet collector en résine, de 23 cm de haut. En espérant que Sinestro ne sera pas loin derrière...

disponibles uniquement au Comic Con. Une migrante de produits Marvel "Dark Reign" et de Ghostbusters. Les figurines minimates des Dark Avengers (ci-contre) viennent

SANTÉ !

Ça vous tente de trinquer avec des verres de super-héros ? Une adresse : www.toon-tumblers.com Cette compagnie propose des verres aux couleurs des héros Marvel et DC. Certains seront exclusifs au Comic Con 2009 !

Le bolide écarlate sera à l'honneur au début de l'année 2010. D'une part, DC Direct édite une version miniature de la statue Flash, alias Wally West, contre Gorilla Grodd, sur un design de Mike Turner. D'autre part, Barry Allen rejoint la gamme des mini-bustes Heroes of DC Universe. Minis prix pour des minis objets !

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
ABONNEZ-VOUS PAR TÉLÉPHONE AU 03 44 62 52 95
2 ANS
30% D'ÉCONOMIE
1 AN
40% D'ÉCONOMIE
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement

Vos abonnés vous font confiance à :
Editions Semic Service Abonnement
60 132 - 2799 CHANTILLY Cedex

Ou abonnez-vous par téléphone au : 03 44 62 52 95

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)
☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/12/2009
DOM TOM ET ÉTRANGER : NOUS CONSULTER

NOM PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE PAYS
EMAIL TEL.
DATE DE NAISSANCE

Je règle mon abonnement
☐ par chèque bancaire ou postal libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration
Notez les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte près de la signature
Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 article n°27, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire nous pouvons être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous en informer en cochant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

C659

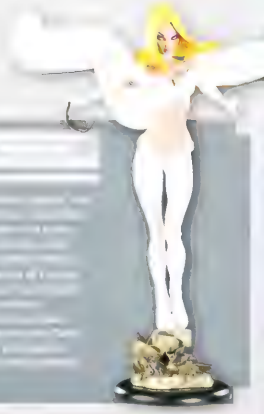
LUMIÈRE VERTE !

Hal Jordan est le nouveau flambeau de DC Comics. Le héros n'a jamais été aussi présent dans les médias et le comic-book cartonne ! Il est donc tout à fait normal de le voir débarquer dans la gamme Uni-Formz. Trois versions différentes du héros (classique, moderne et verte translucide) seront disponibles pour Noël. Fort à parier que ces comparses du Green Lantern Corps seront eux aussi "uni-formizés".

UNE PETITE DERNIÈRE...

Le mois dernier, nous vous avions présenté les deux premières parties du diorama consacré à la Bat-Family. Voici la dernière pièce du "puzzle" : le Commissaire Gordon et la nouvelle justicière de Gotham, Batwoman.

Une nouvelle statuette rejoint les rangs de Batman: Black and White ! Cette fois-ci, c'est le talentueux Lee Bermejo (**Lex Luthor**, **Joker**...) qui apporte sa touche au monde du chevalier noir. Le style réaliste du dessinateur fonctionne très bien sur un héros urbain, tel que Batman. Même si cette statue est petite (17 cm), le niveau de détail est impressionnant. Certainement l'une des plus belles pièces de cette série. Il ne reste plus qu'à espérer que DC aura la bonne idée de sortir une statue du Joker de Bermejo (l'ennemi juré de Batman a déjà connu une incarnation noir et blanc basée sur le design de Jim Lee...)



DISCOUNT COMIX

WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

LE SPÉCIALISTE DU COMICS SUR INTERNET !!!

TOP PROMO !

STATUES

MARVEL SUPER HEROES HOMME TAUPE VOL. 81 — 11.40€

DC SUPER HEROES SINESTRO VOL. 28 — 11.39€

MARVEL SUPER HEROES ABOMINATION HORS SERIE — 18.04€

MARVEL SUPER HEROES SENTINELLE HORS SERIE VOL. 11 — 21.36€

DC SUPER HEROES CATWOMAN VOL. 5 — 11.40€

MARVEL SUPER HEROES CARNAGE VOL. 70 — 11.40€

MARVEL SUPER HEROES RHINO HORS SERIE — 18.04€

COMICS VF

RED SONJA VOL. 6 — 11.40€

LES INCONTOURNABLES SPIDERMAN 2009 VOL 7 — 6.60€

WAR IS HELL VOL. 1 — 11.40€

100% MARVEL MOON KNIGHT VOL. 4 — 11.40€

MARVEL DELUXE ULTIMATE X-MEN VOL. 3 — 26.60€

DOCTEUR STRANGE DVD — 13.19€

IRON MAN BLU RAY — 17.64€

PRÉCO JUILLET 2009

LE MEILLEUR D'AVENGERS

AVENGERS VOLUMES TOUJOURS 9,50€

MARVEL DELUXE NEW AVENGERS VOL. 2 — 26.60€

AVENGERS LA GUERRE KREE/SKRULL 21.25€

MARVEL UNIVERS HORS SERIE: AVENGERS INVADERS VOL. 4 — 5.13€

MARVEL DELUXE NEW AVENGERS VOL. 1 — 26.60€

© 2009 DC COMICS. PUBLISHED BY DC COMICS. A DIVISION OF WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
LES OFFRES PROMOTIONNELLES SONT LIMITÉES DANS LE TEMPS ET LES PRIX SONT EXPRIMÉS EN EUROS. LES PRIX INCLUENT LA TVA. LES PRIX PEUVENT ÉVOLUER SANS PRÉAVIS.

REMPLISSEZ CE BON DE COMMANDE À L'ADRESSE SUIVANTE : 3-7, RUE ALBERT MARQUET 75020 PARIS

COMMANDEZ... PAR INTERNET WWW.DISCOUNTCOMIX.COM PAR TÉLÉPHONE 01 44 93 25 03 DU LUNDI AU VENDREDI DE 10H À 18H

PAIEMENT CHÈQUE OU MANDAT POSTAL

Port : 3,99 € / Dom : 16 € / Europe : 16 € / Reste du monde : 30 €

KDO = POUR + DE 40€ D'ACHAT* — 3.99 €

60 jours SUR LA PLANÈTE COMICS

YIPPIE KAY !

Boom! Studio réalise un gros coup avec l'annonce de Die Hard: Year One. On retrouvera dans ce comic-book le personnage incarné par Bruce Willis dans Piège de Cristal et les autres films Die Hard mais à l'époque où il n'était qu'un flic débutant, dans les années 70. Cette préquelle sera scénarisée par Howard Chaykin et dessinée par Stephen Thompson.

DC COMICS MISE SUR MAGOG

Magog, le personnage-culte d'abord créé dans **Kingdom Come** et donc une nouvelle version a récemment fait son apparition dans la **Justice Society** aura droit à son propre mensuel. Après les récents débuts de Power Girl, c'est le deuxième "spin-off" de la JSA. Centre toute attente: Alex Ross (créateur du panel n'est pas du voyage. DC a confié la mission au scénariste Kaich Giffen et au dessinateur Howard Porter. Une partie du suspense de la série sera sans doute de savoir si Magog va rester du côté obscure...

MARVEL RETRO

Marvel fête cette année ses 70 ans et s'est prise d'une fièvre rétro en remettant à l'honneur ses anciennes gloires de l'âge d'or. Après les numéros spéciaux consacrés à Namor, Human Torch et autres, Marvel bat le fer tant qu'il est chaud et annonce des projets mettant en scènes ces personnages. Premier d'entre eux à connaître les honneurs d'une série : Human Torch. La première torche humaine va de nouveau s'enflammer dans une mini-série de 3 numéros à paraître dès la rentrée aux USA. Mike Carey (**X-Men Legacy**) et Alex Ross (**Avengers/Invaders**) co-écrivent ensemble et Patrick Berkenkotter illustre.

À côté de cela, le microcosme comics n'a cessé de spéculer tout le mois de mai (et juin) sur le projet **Reborn**. Cette mini-série, écrite par Ed Brubaker (**Captain America**) et dessinée par Bryan Hitch (**Ultimates**). Le projet est lié à Captain America et les spéculations vont bon train. Marvel a savamment entretenu le mystère. Certains parient sur le retour de Steve Rogers. D'autres sur celui d'Isaiah Bradley, le premier "cobaye" du sérum du super soldat, le Captain America noir. Marvel n'a pas souhaité répondre à nos questions sur le sujet à l'heure où nous bouclions, se contentant de dire que la mini-série serait un événement. Un changement tel que, pour l'occasion, Marvel a déplacé la sortie de **Captain America #600** (qui sert de prologue à **Reborn**) au lundi 15 juin. Sachant qu'habituellement, aux Etats-Unis, les comics sortent le mercredi, on imagine mal Marvel avoir imaginé un "simple" retour de Steve Rogers. Dans une Amérique symbolisée par Obama, l'arrivée d'un Black Cap prend tout son sens. Plus de détails en temps réel sur www.comicbox.com...

EN BREF

IN MEMORIAM : RIC ESTRADA (1928-2009)

Le dessinateur Ric Estrada est décédé début mai. Après des débuts dans la presse magazine cubaine, Estrada arrive à s'installer aux USA, malgré l'embargo, avec le soutien d'Ernest Hemingway. Dans les années 50, il débute chez EC comics sur des titres de guerre et d'horreur, une expérience qui lui permettra plus tard d'entrer chez DC, où il enchaine avec des séries "guerrières" comme **Blitzkrieg** et **G.I. Combat**, qui sont son domaine de prédilection. Pourtant, à partir des années 70, on le retrouve sur bon nombre de titres de super-héros (**Wonder Woman, Batman, Superman...**). Ric Estrada sera aussi le dessinateur initial de séries comme **Freedom Fighters** ou **Isis** ainsi que celui qui mettra en image la renaissance de la JSA dans **All-Star Comics #58**, ce qui lui permettra d'être le co-créateur de la plantureuse Power Girl.

RED CIRCLE : DÉJÀ DES SUITES...

DC croit tellement à la future mainsérie **Red Circle** (où JMS ramène les anciens super-héros d'Archie Comics) que l'éditeur annonce déjà deux mensuels utilisant le format des "double-feature" qui semble être la dernière mode chez lui. On aura donc droit à Web/Hangman et Shield/Inferno.

DAILY PLANET

RED CIRCLE HAS ARRIVED

UNIS SANS PRÉJUGÉS !

Quoique Wikipédia n'a pas su toujours dans sa poche et a toujours répondu avec délicatesse aux questions, des fans sur nos forums, y compris quand il était en désaccord avec nos éditeurs ou Cinéfi, Mad Movies, Pixels chez BT, qui ont généreusement prêté l'oreille et l'objectif, bien souvent pour nos cibles homologues ou éditeurs à vendre leurs produits. Tout en laissant les spécialistes du Premier Ministre, il n'a fourni aucun enthousiasme de la série Justice League, film tout dernier, après avoir reconnu sur Internet, qu'il va rendre hommage d'innocents créateurs l'impatience du retour à leur pas propres histoires.

MOI TARZAN, TOI MUSÉE !

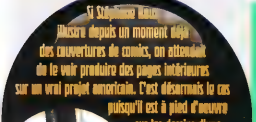
La tendance est aux expositions qui reconnaissent l'importance des cultures populaires. Du 16 juin au 27 septembre 2009, le musée du quai Branly (à Paris) accueille "Tarzan ! ou Rousseau chez les Waziri". Né il y a 97 ans, le roi de la jungle est vite devenu un personnage "multi-média" ayant un pied dans chacun des supports de son époque, devenant un mythe populaire aussi bien dans les romans, le cinéma ou la bande dessinée. Dans l'après-guerre le périodique **Tarzan** faisait d'ailleurs fureur en France (en particulier avec les dessins éclairés de Burne Hogarth). Au point de s'attirer les foudres de bon nombre de journalistes et de politiques. Certains pensaient qu'il n'était qu'un vil colonisateur, d'autres lui reprochaient de faire ami-ami avec des "indigènes iconoclastes" (voir **Comic Box vol.2 #1**). L'exposition du Quai Branly regroupera des oeuvres et des objets recueillis après de nombreux musées. On y verra, par exemple, plusieurs planches originales. Même si le sujet dépasse largement la seule BD, les amateurs du neuvième art devraient s'y sentir comme chez eux...

MARVEL INDIE

Certains projets sont tellement longs à mettre en œuvre qu'on finirait presque par les oublier ! C'est le cas de **Marvel Strange Tales Max**, une mini-série pour laquelle Marvel a confié les clefs de la maison à une poignée d'artistes issus de la scène indépendante et underground des comics. Après pratiquement quatre ans de développement, des délais, des reports, des changements de formats, les lecteurs américains découvriront, en septembre cet OVNI en 3 parties (mais nul doute que le recueil sera plus prisé) avec des histoires signées Peter Bagge, Junko Mizuno, James Kochalka, Nicholas Gurewitch ou encore Jason pour ne citer qu'eux.

SI STÉPHANE HEUET...

...jusqu'ici depuis un moment déjà des couvertures de comics, on attendait de le voir produire des pages intérieures sur un vrai projet américain. C'est désormais le cas puisqu'il est à pied d'œuvre sur les dessins d'une nouvelle série sur la magicienne Zatanna, scénarisée par Paul Dini.



ARCHIE VA SE MARIER !

Il y a dans les comics un célibataire plus endurci que Tony Stark ou que... Peter Parker. Archie, le personnage phare des Archie Comics, est depuis des décennies déchiré au centre d'un triangle amoureux platonique. Mais dans **Archie #600**, l'éditeur a décidé de montrer le mariage du héros. Les lecteurs sauront donc qui l'éternel étudiant va finalement choisir...

KISS JUNIOR

Dans la famille Simmons, je demande... le fils ! Le rejeton de Gene Simmons (leader du groupe Kiss) est lui aussi un mordu de comics. Le voilà maintenant en solo chez Radical Comics avec une nouvelle série vampirique intitulée **Incarnate**. Au passage, Radical inaugure un nouveau format avec des revues de 52 pages (au lieu de 32 habituelles). Le tout, emballé dans de magnifiques couvertures de la talentueuse Jo Chen , démarrera pile-poil pour le Comic Con de San Diego en juillet.

KEVIN SMITH VIRE AU VERT

Kevin Smith avait un temps été considéré comme le réalisateur possible d'un film basé sur le Frelon Vert. Le temps a passé et Smith s'est éloigné du projet. En tout cas au cinéma puisque, dans les comics, c'est lui qui va écrire la série **Green Hornet** chez Dynamite, avec le personnage redésigné par Alex Ross, qui produira aussi des couvertures en compagnie de John Cassaday, Jae Lee et David Finch pour les variantes. Seul souci, comme souvent chez Dynamite, on ne sait pas qui dessinera l'intérieur...

JONAH HEX

Le plaisiers à la gueule (vraiment) cassée de DC est en cours d'adaptation pour le cinéma. La première photo vient de tomber : bluffant ! Josh Brolin campe un Jonah Hex très fidèle à son alter-ego des comics. Autrement que le scénariste de la série actuelle, Jimmy Palmiotti, à bord du projet, on connaît peu de production, un peut raisonnablement être rassuré.

QUOI DE NEUF DANS HEROES ?

Alors que les acteurs sont repris le chemin des studios pour la saison 4 (qui sera plus courte qu'avant, revient avec seulement 18 épisodes), NBC annonce quelques nouvelles têtes au casting comme Robert Knepper (qui incarnait T-Bird dans Prison Break) ou Ray Park (Dark Maul dans Star Wars). On ignore si les producteurs vont aussi prévu de rendre la vie à plus intéressante cette saison...

LA GRIFFE DU SUCCÈS

Wolverine a souffert d'un bouche à oreille désastreux et n'a pas dépassé les 10 millions de dollars de recettes aux Etats-Unis. Il a heureusement deux consolations : il a mieux marché ailleurs dans le monde, pour un total de 350 millions de dollars, et il a rapporté un max ! 350 millions de dollars de recettes dans le monde. Autant dire que la suite paraît inévitable. Annoncé également, un spin-off Deadpool. Si on pouvait avoir tout des adaptations de qualité chez Fox, on serait AUSSI contents ! :)

LE RETOUR DE HEAVY METAL !

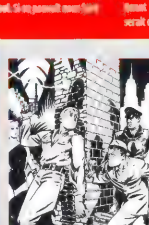
Kevin Eastman, co-créateur des Tortues Ninja et propriétaire du magazine Heavy Metal (déclinaison US de notre Metal Hurlant, bien que les deux n'aient absolument aucun lien désormais) a confié récemment dans une interview au site Film School Rejects qu'il comptait bien relancer la franchise au cinéma. Heavy Metal-le film, sorti en 1981 est considéré comme culte par de nombreux fans de BD. La suite, sortie en 2000 n'avait pas eu le même impact. Cette fois-ci, Eastman a affirmé avoir obtenu l'accord verbal de James Cameron, David Fincher, Zack Snyder, Gore Verbinski et Mark Osborne (aussitôt à Jack Black) pour réaliser chacun des segments du long-métrage. Avec de la chance, si le projet se commédie. Il y a bien à quelle qu'un se soit pas encore 5 ans. Mais bon, l'espoir fait vivre...

A THOR OU A RABOK...

Marvel communique enfin sur le devenir de l'Asgardien : Kenneth Branagh a enfin trouvé son dieu du tonnerre en la personne de Chris Hemsworth (il jouait le père du Capitaine Kirk dans le Star Trek de J.J. Abrams). A ses côtés, Pacteur de Sidaire britannique Tom Middleton sera son demi-frère Loki, tandis qu'Idris, il en murmure que Rene Russo (Thor Gardner) serait du voyage...

COMIC BOOK

PARCE QU'ELLE AVAIENT DIT...



PREMIERE VAGUE...

DC Comics prépare une série réunissant divers précurseurs des super-héros, une sorte de crossover entre les personnages les plus "pulp" à sa disposition. Dans **First Wave**, écrit par Brian Azzarello (**100 Bullets**) et dessiné par Rags Morales (**Identity Crisis**), on retrouvera ainsi Doc Savage aux côtés du Spirit, Blackhawk et de quelques autres héros du cru.

MOORE MUSIC, LESS TALK !

Alan Moore travaille à un nouveau projet concernant une sorte d'autobiographie diffusée sous la forme d'un livre sonore. Pour ce faire, il s'est entouré du concours de plusieurs rockers comme Mike Patton (Faith No More) pour la bande originale. Ce projet très spécial devrait sortir au début 2010.

JOHN DEVANT...

John Cassaday a annoncé [illegible] le 27ème épisode de Planetary. Ce dernier numéro de la série devrait paraître aux USA, chez Wildstorm, en octobre prochain, mettant ainsi fin à une [illegible] attendue.

EN BREF

OBAMANIA : L'OVERDOSE ?

Si le ridicule tuait, il y aurait une hécatombe chez les éditeurs de comics qui continuent d'exploiter l'Obamania. En avril dernier, nous avions cru à un poisson quand nous avons vu arriver l'annonce des nouveaux comics de Devil's Due. **Drafted: 100** raconte comment, dans une réalité alternative Barack Obama n'est jamais devenu président des USA parce qu'il est muet et comment il résiste à une invasion extra-terrestre. Plus fort, **Barack The Barbarian** est annoncé comme série régulière, plongeant non seulement Obama mais aussi ses adversaires politiques dans un contexte de science-fiction. Dynamite Comics exploite la veine avec la mini-série **Army of Darkness: Ash Saves Obama**, dans laquelle le héros d'**Evil Dead** doit sauver le président des USA. Et Bluewater, qui, après avoir publié les biographies des candidats à l'élection, puis de Michelle Obama, ne savait visiblement plus quoi faire, Voici donc qu'ils annonçent la biographie en BD... du chien d'Obama, Bo Obama... Fallait-il vraiment oser ?

IN MEMORIAM : FRANK SPRINGER (1929-2009)

Début avril, on apprenait le décès de Frank Springer, débutant dans les années 50 comme assistant sur le strip **Terry et les pirates**, Springer devient dessinateur à part entière en dessinant les aventures de Brain Boy (mutant ayant précédé les X-Men) chez Dell Comics. Plus tard, on le retrouve chez DC (sur des titres comme **Batman**, **Dial For H**, **Our Army At War**, **Secret Six**)... ainsi que chez Marvel (où il illustre tour à tour **Nick Fury**, **Captain Marvel**...). Il est sans doute plus connu pour son passage sur la série **Dazzler**, dont il avait lui-même écrit quelques épisodes. Toujours chez Marvel, il a également dessiné plusieurs séries "de licences" comme **G.I. Joe** et **Transformers**. Frank Springer s'était retiré depuis le début des années 90.

WWW.LEGENDS.FR

LE NUMÉRO 1 DE LA VENTE
DE COMICS ET DE PRODUITS DÉRIVÉS

MARVEL, DC, DARK HORSE, IMAGE, PANINI, DELCOURT, AKILEOS...
GENTLE GIANT, BOWEN, KOTOBUKIYA...
ILS SONT TOUS SUR
www.legends.fr

LE THÉRAPEUTE DE LA RÉDACTION COUCHE LES SUPER-HÉROS SUR LE DIVAN...

Docteur Psycho

PRIVÉS DE LOISIRS

FOLKS, WE WANT YOU TO MEET
COMICS BOOK GUILT
THE WORLD'S #1 COMIC BOOK FAN!
COMICS IS A $40 DEMANDING HOBBY THAT TAKES UP ALL MY MONEY, ALL MY FREE TIME AND MOST OF MY BRAIN CELLS!
BUT EVEN THOUGH I'M SO GUILTY ABOUT IT, I KEEP ON READING COMICS ANYWAY!
I'M SO GUILTY ABOUT IT, I KEEP ON READING COMICS ANYWAY!
I'M SO GUILTY ABOUT IT, I KEEP ON READING COMICS ANYWAY!
COMICS HYDROXIDE
AN ALCOHOL SUPPLEMENT THAT HELPS YOU FORGET ABOUT THE GUILT OF SPENDING TOO MUCH MONEY ON COMICS!

C'EST UN PARADOXE : POUR LA PLUPART DES GENS QUI LIRONT CES LIGNES, LES COMIC-BOOKS SONT UN PASSE-TEMPS. MAIS À L'INVERSE CES COMICS RENVOIENT UNE IMAGE BIEN PARTICULIÈRE DE LA SOCIÉTÉ OÙ, DANS LA PLUPART DES CAS, SEULE EST PRISE EN COMPTE UNE CERTAINE IDÉE DE LA PRODUCTIVITÉ. VOS HÉROS PRÉFÉRÉS SONT TOUT SIMPLEMENT PRIVÉS DE LOISIRS...

On se le demande régulièrement. Comment Batman (avec le nombre de ses activités nocturnes à Gotham et ses responsabilité au sein de la Justice League) arrive-t-il encore à trouver du temps pour maintenir sa façade civile de Bruce Wayne ? Dans son cas, on ne s'étonnera guère que le justicier n'ait guère le temps de s'être trouvé un passe-temps. Il n'en aurait pas le temps. Mais tous les super-héros ne sont pas forcément autant débordés que l'homme chauve-souris et la plupart d'entre eux renvoient le même constat. Ils n'ont pas de loisir, pas de passion oisive qui leur permettrait de se changer les idées. Super-héros disions-nous ? Élargissons le cadre, c'est plus globalement les héros, super ou non, qui ignorent le principe. Prenez **Dick Tracy**, **Sin City**, **Buffy** : quel personnage là-dedans serait un collectionneur de timbres ou de cartes postales ou prendrait des cours de musique ? Réponse : aucun. Allez, oui : On trouve bien chez les X-Men le mutant russe Colossus qui pratique de temps à autre la peinture. Mais il est en gros le seul. Quels sont les centres d'intérêt « hors travail » de Cyclope, Emma Frost et des dizaines d'autres héros qui les accompagnent ? Rien. Zéro. Si certains passe-temps trouvent le moyen d'apparaître dans les épisodes, c'est le plus souvent à la condition qu'ils contribuent à la productivité du héros. On découvre rarement un hobby par hasard. Ainsi le fait que Peter Parker, adolescent, s'intéresse à la photographie, lui permettra d'entrer au service du Daily Bugle. Les nombreux héros passionnés par l'informatique finiront le plus souvent en hackers de pointe tels qu'Oracle, la madame techno de l'univers DC. Quand un personnage a un passe-temps en apparence éloigné de son job de héros, les auteurs trouvent le moyen de ramener ça vers le sujet. Johnny Storm s'intéresse à la mécanique auto ? Alors, on nous dira qu'il aura aidé à la création des super-véhicules des Fantastic Four (et de la Spider-Mobile au passage). Tout loisir est forcément cannibalisé au service de l'action. Le seul passe-temps qui trouve grâce, c'est celui qui finalement fait vivre les auteurs : on reconnait à certains héros le droit d'être... collectionneur de comics. Barry Allen (alias Flash) a lu des comics lui permettant de calquer son identité sur le Flash des années 40. Supersnipe, un personnage de 1942, était même un petit garçon qui se trouvait être le plus grand collectionneur de comics au monde, fait qui apparemment lui permettait de se transformer en super-héros.

Passé l'exception faite pour les comics, où trouvons-les hobbies ? Dans le camp des méchants voyons ! Les ennemis de Batman, Superman et des autres sont souvent des monomaniaques obsédés par un seul passe-temps : Le Sphinx fait une fixation sur les mots croisés. Les installations d'Arcade sont comme autant de fêtes foraines meurtrières. Le loisir oisif (hors collection de comics, donc) est perçu comme l'expression d'une décadence. Sans doute parce que la première génération d'auteurs de comics avait grandit dans les années suivant la crise de 1929, que bien souvent ils étaient très jeunes et travaillaient pour nourrir leur famille et qu'en fin de compte ils ne connaissaient pas ou peu de loisirs en tant que tel. Depuis, les créateurs qui ont pris la relève sont bien souvent des gens qui ont commencé par collectionner les comics puis qui ont trouvé le moyen de convertir cette passion en activité professionnelle. C'est tout simple, le hobby principal de ces auteurs reste les comics. Et sans doute que, même si rien n'empêche d'avoir plusieurs passe-temps, les plus passionnés de musique, de peinture ou d'autres choses finissent, vers d'autres horizons. Et puis, forcément l'histoire doit avancer et si Daredevil ou le Punisher s'arrêtaient en plein combat pour aller prendre des cours de jardinage, leurs aventures prendraient un tout autre rythme. Du coup les héros restent des stakhanovistes et ignorent à la fois repos et loisirs, donnant le reflet d'une société où seul existerait le travail et l'activité utile au bien collectif...

Johnny Storm, un des rares héros à avoir un passe-temps (la mécanique) mais, bien sûr, son groupe trouvera à exploiter ce penchant...

Xavier Fournier

WWW.PEKABUL.COM

PEKABUL

PEKABUL
16 RUE THIERS
22100 DINAN

LIBRAIRIE SPÉCIALISÉE COMICS/BD/MANGA/CINÉMA
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI
10H-13H/14H-19H
TEL: 02.96.85.04.33

INVASION

Premium Terminator: 300€
Buste 1/2 Terminator: 1200€
Park Ivory: 170€
LSB Cap America: 195€
Bowen Bullseye: 170€
Vixen Buste: 59€
Batman Buste: 55€
Batman Family #1: 150€
Batman Family #2: 150€
Batman Family #3: 150€
Green Arrow Buste: 85€
Red Hulk: 250€
Lady Death Ruby: 139€
Celia: 179€
Tigerlily: 55€
Wolverine Attakus: 150€
Marvel universe
Sexy Ladies by Moore
Red Hulk & world war Hulk Bowen
Batman universe Pc
JLA universe Pc
LSB Venom: 200€
Winter Soldier: 189€
Black Widow: 65€
Fathom: 399€
Rogue: 65€
Fathom Faux Bronze Moore
Superman: 195€
Batman: 195€
Wonder Woman: 195€
Aquaman: 195€
JLA Dynamic Statues Pc
LSB Carnage: 199€
Hulk Bowen: 200€
conan: 359€
conan de Frazetta Moore
Marvel universe
Predator 2: 190€
Marvel Kotobukiya
Emma Frost: 230€
classic iron Man: 275€
SpiderMan: 275€
X23: 199€
Ghost Rider: 129€
Wonder Woman: 95€
Premium Hellboy: 290€
Premium Indiana Jones: 300€
Iron Man Mark II: 150€
Diorama: 300€
Anakin vs Vaderss
Buste Predator: 90€
Le chase: 45€
LSB Darkness: 225€
Premium conan: 280€
Zatanna: 95€
Black canary: 95€
Dagger: 175€
She Hulk: 145€
Hughes
Red & Lord Darkness
Sideshow
Comiquette
Kotobukiya
cinéma & Cie
Marvel comiquette & Premium Format Sideshow
women of Pc universe
Retrouvez Toute l'actualité Comics VF et VO
POUR VOUS TENIR INFORMÉ DE TOUTES LES SORTIES PRODUITS DÉRIVÉS ET COMICS : WWW.PEKABUL-FORUM.COM
Forum

10€
DE REDUCTION*
à valoir sur l'achat du jeu vidéo
sur présentation de votre ticket cinéma
TERMINATOR RENAISSANCE chez :

GAME

MICROMANIA
Génération Jeux Vidéo

TERMINATOR RENAISSANCE

LE JEU VIDÉO

28 MAI 2009
ET AU CINEMA LE 3 JUIN 2009

Incarnez John Connor, un soldat de la résistance dans un Los Angeles post apocalyptique. Menez votre escouade de combattants dans une bataille intense pour la survie de la race humaine, contre les armées superpuissantes de Skynet et ses impitoyables Terminators

PC DVD-ROM SOFTWARE · XBOX 360 · PLAYSTATION 3 · GRIN · EGI EQUITY GAMES · EVOLVED · 16+

Terminator® StudioCanal S.A. Salvation™ T Asset Acquisition Company, LLC. ©2009 T Asset Acquisition Company LLC. ©2009 EGI - Equity Games Production AG and BVT Games Fund IV Dynamic GmbH & Co. KG. Developed by Grin AB with Halcyon Games, LLC. Published by EGI - Equity Games Production AG and Evolved Games, Inc. " " and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

* Offre valable pour tout achat d'un jeu vidéo Terminator Renaissance et valable jusqu'au 30 Juin 2009

WBIE LOGO, WB SHIELD : ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s08)